MAGIC DISK Classic 64

Belgien bfr 270,- Griechenland Dr 1.900,-
Luxemburg Lfr 270,- Niederlande hfl 14,50
Österreich öS 88,- Schweiz sfr 12,-
Spanien ptas 1.000,-

COMPUTEC VERLAG

DM 12,-

EVT 11.10.1995

11/95

KAMPF UM THURN

Ritterspiele für 1-4 Strategen

FRED'S IN TROUBLES

Jump'n'Fun vom frechen Fred

AUF DEM PRÜFSTAND:

Flash 8-Karte, Tecno Plus Pad

SOFTWARE SPRITE EDITOR

Hires-Sprites für jedermann

BINOMIC

Zeichensatz und Grafik mischen

4 391278 112004 11

PUBLIC DOMAIN

aktuelle PD-Software:

Spiele, Adventures, Strategie, Unterhaltung, Simulationen, Rollenspiele, Action, ...
Anwenderprogramme, Datenbanken, Textverarbeitung, Kalkulationen, Utilities, Sound, Grafiken, ...
Lernprogramme, GEOS-PD, Demos, 128er Software, ...
auf beidseitig bespielten Disketten **ab DM 2,-** / 5,25"-Diskette!

FD2000 3,5"-Software für FD 2000 - Laufwerke!
Fordern Sie bitte die FD-Liste an - **GRATIS.**

FARBBÄNDER

Komp. Qualitäts-Druckerfarbbänder, Farbe: schwarz, lagerfähig verpackt.

Art.:	Druckertyp:	Gruppe:	Preis:
F02	Citizen 120D, Swift24		9,50
F30	Citizen Swift 24,4-farb.		23,50
F03	Comm.MPS 801	628	8,90
F04	Comm.MPS 802	629	10,50
F31	Comm.MPS 803	624	9,90
F02	Comm.MPS 1200	621	9,50
F32	Comm.MPS 1224	663	12,90
F01	MPS 1224, 4-farbig		18,90
F05	Comm.MPS 1230	673	12,50
F33	Comm.MPS 1500	674	17,90
F37	MPS 1550 C, 4-farbig		27,50
T83	Comm.1270,Tintenpatr.		29,90
F08	Epson FX, RX 80	635	8,90
F10	Epson LX 80, 90	639	7,90
F35	Epson LQ 100	659	11,50
F21	Seik. SP180,1600	678	10,90
F22	Star LC10, LC20	692	7,90
F24	Star LC 24-10	691	9,50
F40	Star LC 24-10, 4-farbig		18,90
F41	Star LC 200		9,90
F42	Star LC 200, 4-farbig		24,50
F25	Star NL10, NB 24-10		11,50

MODULE

The Final Chess Card	DA	39,-
Nordic Power-Cartridge	DA	59,-
Action-Cartridge MK6	DA	**99,-**
Utilitydiskette zum MK6	DA	29,-
Erweiterungsdisk. MK6	DA	19,-

SONSTIGES

Computer C-64/2	auf Anfrage!
Floppy 1541/2	auf Anfrage!
Diskettenlocher 5,25"	7,50
Leerdisketten 5,25" 2DD	5,00
Reinigungsdisk. 5,25"-Laufw.	9,90
100er-Diskettenbox 5,25"	14,90
500 Endlos-Etiketten, 89x35	8,50
Druckerkabel (Userp.-Centr.)	27,90
Joystick Scorpion Junior	14,95
Joystick Scorpion + TP137	19,95
Joypad (Tecno Plus) TP511	19,00
Original-Scanntronik-Maus	59,00
(voll 1351- / GEOS-kompatibel)	

ORIG.-GEOS-SOFTWARE:

Geos-Spiele Vol. 1,2,3,4 je 39,-
ACHTUNG: Alle übrigen GEOS-Produkte in Kürze wieder lieferbar!
Vorbestellungen möglich.

Katalog 1995
bitte kostenlos und unverbindlich anfordern!

SOFTWAREPAKETE

Sparpaket (50 Top-Progr.)		10,-
Riesenpack (100 Programme)		19,-
Powerpack (400 Programme)		59,-
Actionpack (33 Actionspiele)		19,-
Adventurepack (33 Adv.)		19,-
Strategiepack (33 x Strategie)		19,-
Unterhaltungspack (33 x Unt.)		19,-

LERNPROGRAMME

C-64: Der Einstieg	EI528	10,-
Amateurfunkpack	AF565	10,-
Astronomiepack	AP515	10,-
Elektronikpack/Elektrotechnik		10,-
Mathepack	DM556	10,-
Schreibmaschinenkurs	SC557	10,-
Engl.-Wörterbuch (10000 Vok.)		10,-
Englischpack (26 Lektionen)		19,-
Lerntrainer 2	LT540	19,-
Vokabeltrainer Französisch		10,-
Vokabeltrainer Italienisch		10,-
Vokabeltrainer Latein		10,-
Vokabeltrainer Russisch		10,-

ANWENDUNGEN

Haushaltsbuchführung	HB560	10,-
Finanzpack (19 Prog.)	FP513	10,-
Lotto 64	LO527	10,-
Tabellenkalkulation	TK568	19,-
Multi-Lager	DV	29,-
(Lager-/Kundenverw.+Fakturierung)		
Multi-Datei-System	DV	29,-
(universelles Datenverwaltungssys.)		
99 Anwenderprogramme für		22,-
Kombitext (Textverarb.)	KB516	19,-
Ghostwriter System 3	DV	49,-
(Textverarbeitungssystem)		

C-64 ORIGINALE C-128

AKTUELLE SPIELESOFTWARE

Diskette

5,25"-Disk. für Floppy 1541/71:

Adventure Collection	DV	**49,-**
(Soul Crystal, Spirit of Adv., Crime Time)		
Afterburner (Flugsimulator)	EV	29,-
Alternative World Games	DA	10,-
BERANIA - Der Kampf	DV	**49,-**
(Rollenspiel, 64er 1/95: 8 von 10 -		**NEU!**)
Big Box 2 (30 Top-Spiele)	DA	29,-
Bundesliga Manager	DV	**39,-**
California Games	EV	29,-
Cartoon Collection	DA	29,-
(Dizzy,Spike in Transylvania,CJ's Elephant, ...)		
Clik Clak (Geschick)	DA	29,-
Colossus Chess 4	DA	10,-
Deutsches Afrika Korps	DV	49,-
D.A.K. Szenario Disk.	DV	19,-
Die Prüfung (Rollenspiel)	DV	29,-
Energie-Manager (nur C-64)	DV	5,-
Erben des Throns (Strategie)	DV	39,-
Eskimo Games (Sport)	DA	29,-
First Samurai (Ninja-Action)	DA	**29,-**
Flightsimulator 2 (Flugsim.)	DV	79,-
Football Manager 3	DA	29,-
Gremlins (Geschicklichkeit)	EV	19,-
Gunship (Hubschraubersim.)	DA	**39,-**
Heavenbound (Jump'n'Run)	DA	**19,-**
Hook (Peter Pan / Plattform)	DA	29,-
High Five (Thalamus)	DA	49,-
(Creatures 1, Snare, Retrograde, ...)		
Ice Hockey (Simulation)	DA	10,-
Indiana Jones 4 (Action)	EV	29,-
Invest (Handelssimulation)	DV	19,-
Krieg um die Krone 1 (Str.)	DV	19,-
Krieg um die Krone 2 (Str.)	DV	29,-

GAME-KOFFER: NEU!
Zak Mc Kracken, Oil Imperium und European Soccer DV **29,-**

Lethal Weapon (Film-Action)	DA	29,-
Lemmings NEU!	DA	**39,-**
Locomotion (Züge steuern)	DV	39,-
Lords (ähnlich Populous)	DA	25,-
Lords of Doom (Horrorsim.)	DV	29,-
Mayhem in Monsterland	DA	**35,-**
Mixed Collection	DV	**49,-**
(Crime Time,Lords of Doom,Rolling Ronny,...)		
Motley Tetris NEU!	DA	**10,-**
Nick Faldo Golf (Golfsim.)	DA	39,-
No.2 Collection	DV	**49,-**
(Winzer, Black Gold und Super Soccer)		
Ormus Saga 2 (Rollenspiel)	DA	25,-
Ormus Saga 3 (Rollenspiel)	DA	39,-
Outrun (Autorennen)	EV	29,-
Riddles and Stones NEU!	DV	**20,-**

5,25"-Disk. für Floppy 1541/71:

Rings of Medusa (Rollensp.)	DV	39,-
Robin Hood (Adventure)	DV	10,-
Rolling Ronny (Jump'n'Run)	DV	29,-
Scenario Theatre of War	DV	49,-
(Strategie-Simulation / 1.Weltkrieg)		
Schwert & Magie 1-8 (Adv.)	DV	49,-
Sleepwalker (Jump'n'Run)	DA	29,-
Spy vs Spy (die zwei Spione)	DA	10,-
Streetfighter 2	DA	39,-
Super Soccer (Starbyte)	DV	19,-
Sword of Honour NEU!	DA	**29,-**
The Manager Collection	DV	**49,-**
(Invest,Transworld,Black Gold,Super Soccer)		
Tom & Jerry 2 (Jump'n'Run)	DA	29,-
Trolls (Jump'n'Run)	DA	39,-

TURRICAN-SUPERPACK: NEU!
Turrican 1+2 **+ Joystick** DA **29,-**

Winzer (Weinhandel)	DV	39,-
Wrath of the Demon	DA	39,-
WWF Wrestling 2	DA	39,-
Zak Mc Kracken (Grafikadv.)	DV	29,-

Spielen wie im Fernsehen:

Riskant	DV	19,95
Wetten, daß ...?	DV	19,95
Dingsda	DV	19,95
Bingo	DV	19,95
Hopp oder Top	DV	19,95
Glücksrad	DV	19,95
Punkt, Punkt, Punkt	DV	19,95

ACHTUNG! 5,- DM-Angebot:

5 th Gear (Autorennen)	DA	5,00
Artura (Fantasy / Action)	DA	5,00
Blue Thunder (Helikopter)	DA	5,00
Bulldog (Weltraum-Action)	DA	5,00
Challenge Golf (Golf-Sim.)	DA	5,00
Chopper Commander	DA	5,00
Cosmic Causeway	DA	5,00
H.A.T.E. (Weltraum-Action)	DA	5,00
Highway Encounter	DA	5,00
The Muncher (Riesen-Dino)	DA	5,00

1581-Format

3,5"-Disketten für Floppy 1581:

Black Gold (Kohleförderung)	DV	29,-
Krieg um die Krone 1	DV	19,-
Rebel Racer (Geschick)	DA	19,-
Rings of Medusa (Rollens.)	DV	39,-
Robin Hood (Adventure)	DV	10,-
Rolling Ronny (Jump'n'Run)	DV	29,-
Scenario Theatre of War	DV	49,-
Sparpaket (50 Programme)	DA	10,-
Transworld (Güterverkehr)	DV	19,-

Cassetten

(DATASETTE erforderlich!)

Air Sea Supremacy	DA	29,90
(Silent Service,Gunship,F-15,Carrier Comm.)		
Baby of Kangaroo	DA	4,90
Chart Attack (Lotus,Supercars, ...)		14,90
G-LOC (Flugsimulation)	DA	9,90
Grand Monster Slam	DA	4,90
Kick Off 2 (Fußball)	DA	4,90
Rock`n Roll (Geschick)	DA	4,90
Teenage Mutant Hero Turtles		4,90
X-Out	DA	4,90

VERSANDKOSTEN:

bei Vorkasse (bar, V-Scheck)	5,-
per Nachnahme (incl. aller Gebühren)	10,-
Ausland (nur Vorkasse: bar / EC-Scheck)	15,-

Wir liefern auch Software+Zubehör für: AMIGA, PC und Atari.
Fordern Sie die entsprechenden Infos **GRATIS** an.
Bitte unbedingt das jeweilige System angeben!
Alle Angebote solange der Vorrat reicht.

DATA HOUSE

NEU !!! Ladengeschäft + Versand
Inh. Kai-Uwe Dittrich
Harleshäuser Str. 67 - **34130 Kassel**

Telefax: 0561 - 68405 **Telefon: 0561 - 68012**

Sämtliche Produkte erhalten Sie auch in folgenden Ladengeschäften:
Commodore-Service Genzel: Am Anger an der B 84, 99947 Kirchheilingen
Computertechnik Müller & Co.: Göttinger Str. 18, 37308 Heiligenstadt
Zur 48: Hauptstr. 54, 04416 Markkleeberg

ACHTUNG! Wir sind umgezogen!

Hallo Leute!

Eine neue Ausgabe Eurer Magic Disk 64 Classic liegt vor Euch, gefüllt mit Beiträgen, die nicht nur Spielefans, sondern auch Bastler und eingefleischte Liebhaber des Brotkastens erfreuen werden: Wir haben die Flash 8-Karte unter die Redaktionslupe genommen, getestet und außerdem ein neues Joypad auf Herz und Nieren geprüft.

Wer's lieber spielend angeht, dem kann ich die Gametests und natürlich unsere drei Spiele auf der Programmdiskette ans Herz legen: Action, Jump & Run und Strategie - für jeden Geschmack ist etwas dabei.

Viel Spaß !

Walter Konrad
Leitender Redakteur

Inhalt Magic Disk 64 Classic 11/95

RUBRIKEN

Computec-Tunes 13
Einsendungen 35
Impressum 38
Infotorial 3
Inhalt. 3
Ladeanweisung 3
Leserbriefe. 28
News 4
Reklamationen 38
Tips & Tricks. 36
Top 10 26

REVIEWS

Tecno Plus Control Pad 27
The Hits 6
Dalek Attack 6
The Ormus Saga 2 7
Football Manager 3 7

ANLEITUNGEN

Binomic 16
Fred's in Troubles 14
Kampf um Thurn 25
Shaman. 15
Software Sprite Editor. 8

ACHTUNG!

An alle Besteller unserer „Wir räumen das Lager"-Aktion:

Da es sich bei den angebotenen Artikeln um **Restbestände** handelt, können nicht alle Bestellungen ausgeführt werden.

Eingegangene Schecks oder Barzahlungen werden bei Nichtlieferung natürlich zurückerstattet.

Aus organisatorischen Gründen kann eine Benachrichtigung im einzelnen leider nicht erfolgen.

Die Ladeanweisung

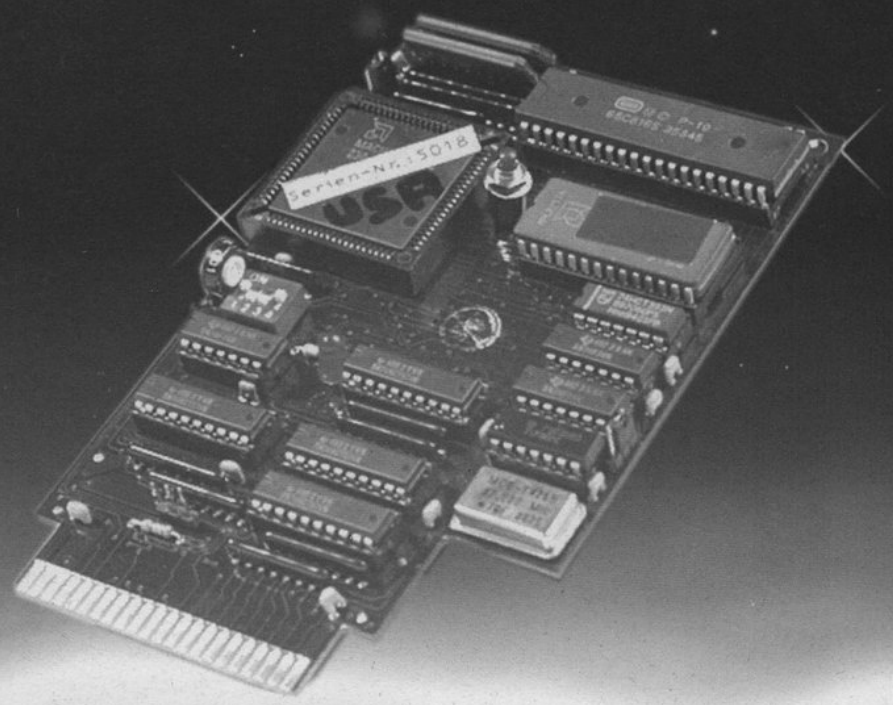
1. Schaltet Euren C64 und das Diskettenlaufwerk ein.

2. Legt die Diskette mit der Vorderseite in das Laufwerk.

3. Gebt dann ein: LOAD „:*",8,1. Nun wird automatisch das Startmenü geladen.

4. Gebt jetzt RUN ein. Das Startmenü wird nun gestartet.

Mit den Cursor-Tasten hoch/runter bewegt Ihr den Auswahlbalken und mit der RETURN-Taste startet Ihr das ausgewählte Programm. Wenn Ihr EXIT wählt, wird nach einer Sicherheitsabfrage das Startmenü verlassen und ein Reset ausgelöst.



FLASH 8

Daß der C64 eine prima Spielekiste ist, hat sich inzwischen ja schon weltweit herumgesprochen. Natürlich kann man auch ernsthaft damit arbeiten. Allerdings treibt dabei die Arbeitsgeschwindigkeit unseres geliebten Brotkastens so manchem User das Wasser in die Augen. Dem könnte mit einer Turbo-Karte jedoch abgeholfen werden. Viele haben schon darüber gesprochen, doch nur wenige hatten sie bisher tatsächlich in den Händen: Die Rede ist von der Turbo-Karte „Flash 8".

Wir hatten die Hoffnung schon begraben, als plötzlich ein Testexemplar in unsere Redaktion flatterte und seitdem den Expansionsport unseres 64ers ziert.

Die Karte besteht hauptsächlich aus einem 16 Bit-Prozessor (65C816) und einem vollen Megabyte RAM und kostet DM 398,-. Auch eine „Lightversion" mit nur 256 KB ist geplant, die mit ca. 50,- DM weniger zu Buche schlägt. Theoretisch könnte die Karte den 64er um das Achtfache (!) beschleunigen. Ein ideeller Wert, der leider in der Praxis nicht ganz erreicht wird. Dennoch degradiert sie einen C128 zur lahmen Schnecke. Wer nun aber der Meinung wäre, er bräuchte die Karte nur einzustecken, um dann hemmungslos in einen Geschwindigkeitsrausch zu verfallen, liegt schief. Vor den Erfolg haben die Götter erst einmal den Schweiß gesetzt. Um die Karte an Euren C64 anzupassen, ist es nötig, den Potentiometer zur Veränderung des Timings zu trimmen. Ein falsch eingestelltes Timing macht sich in unvorhersehbaren Abstürzen bemerkbar. Zwar ist die Anleitung zu diesem Punkt wirklich etwas knapp ausgefallen, aber dennoch stellt das Anpassen kein unüberwindbares Hindernis dar - selbst Laien sollten nach dem Prinzip „Trial and Error" (deutsch: Versuch macht kluch) nach wenigen Tobsuchtsanfällen damit zurechtkommen.

Wer nun aber der Meinung wäre, seine Ballerspiele bekämen damit den letzten Kick, sollte einen großen Bogen um diese Karte machen. Sehr viele Spiele benutzen einen Fastloader, der unweigerlich mit den Routinen der Karte in Konflikt kommt. Ich habe ohne Erfolg 15 Originalspiele auf dieser Karte getestet. Da die Karte sehr weit aus dem Expansionsport herausragt, ist es auch (trotz der windigen Füßchen) eine ziemlich wackelige Angelegenheit, die wenig Vertrauen erweckt. So viel zu den negativen Punkten - kommen wir zu den positiven:
Eigentlich jede Anwendersoftware (getestet wurden diverse Grafik - und Textverarbeitungsprogramme) funktionierte mit der Karte hervorragend und lief mit wirklich eindrucksvoller Geschwindigkeit. Besonders der ernsthafte Geos-Anwender wird von dieser Karte bestens bedient. Es wird ein Batch-File mitgeliefert, das es ermöglicht, Geos an die neuen Möglichkeiten anzupassen. Und was dann passiert, vermag wirklich zu begeistern! Endlich kann man unter Geos wirklich arbeiten. Leider müssen C128-User auf diese Vorzüge verzichten, da diese Erweiterung am 128er nicht funktioniert - auch nicht im 64er-Modus.

(rr)

Hersteller:
Discount 2000,
Tombergstr. 12a,
53340 Meckenheim
Preis: ca. DM 398,-
Technische Daten: 16 Bit-Prozessor 65C816 - 1MB RAM in ZIP-Form - 27C512 Eprom für das Betriebssystem

plus ELECTRONIC GmbH

Commodore Computer Zubehoer

Netzteile/Power supplies

C 64 und C 64 II	DM 49,90
C 128 D (Metall),intern	DM 79,80
1571, Einbaunetzteil	DM 39,90
1541 II,1571 u.1581	DM 74,80
C 16/C116	DM 49,50

Tastaturen

plus 4 -ungeprueft-	DM 10,00
C 64 -ungeprueft-	DM 19,90
C 64 -gepr. 8 Tg.Ueb.Gar.-	DM 29,90
C 64 II -ungeprueft-	DM 19,90
C 64II -gepr.8Tg.Ueb.Gar.-	DM 29,90
C 128 D -6 Mon.Garantie-	DM 70,00

Hardware

Commodore C 64/C64 II	
Netzteil,dt.Anltg.,TV-Kabel	
6 Monate Garantie	DM 145,00
Floppy 1541 II	
NT,Anltg.,ser.Kab.,6 Mt.Gar.	DM 140,00
Datasette 1530	DM 9,95
C 128 D (Metall), kpl.	
dt.Anltg.,gebraucht, gepr.	
8 Tage Uebern.Garantie	DM 245,00
C16 und C 116	
ohne Netzt u.Anltg. je	DM 30,00
Gehaeuse, -teile	
C 128 D (Metall),vordere	
Abdeckung	DM 8,50
1581, vordere Abdeckung	DM 3,50
C 64 Gehaeuse Oberteil	DM 12,00
C 64 Gehaeuse Unterteil	DM 13,00

Zubehoer C64/C128

Wiesem. Druckerinterface	DM 95,00
Exp.-Port-Verlaengerung	DM 43,50
DOS-Parallel-Kabel 1541	DM 22,00
Trio-Adapter	DM 19,50
Betr.System-Karte 4-fach	DM 16,00
Betr.System Adapter 3-f.	DM 19,50
Super-Betriebssyst. Modul	DM 34,90
Druckerkabel Userp./Centr.	DM 29,90
ser.Drucker-/Floppy-Kabel	DM 13,80
TV/Video Kabel	DM 11,00
Joystick-/Maus-Verlaeng.	DM 14,75
Monitor-Kabel	
8-pol.Hufeisenst./3xCinchst.	DM 19,50
8-pol.Hufeisenst/6-pol.ser.St	DM 13,50
Abdeckhauben	
C 64	DM 17,50
C 64 II	DM 17,50
C 128 D	DM 17,50
1541 alt/1570	DM 12,00
PROFI-Mod. AS64+Komp.64	DM 39,95
ELITE-Modul, Exbasic,	
Backup, Filecopie etc.	DM 42,50
Adaptersockel 24/28 pol.	DM 8,75
Userp.-Resettaster im Geh.	DM 11,40
Userport-Steckerleiste 24-p.	DM 3,00
ser.Resettaster, 6-pol.	DM 9,85

64'er CD-ROM	**DM 29,90**

original Bauteile/Baugruppen

C64/C64 II

251527-02 Clock Gen.	IC 8701	DM 12,50
251715-01 IC Memory Controller		DM 28,50
251913-01 C 64 Kernal		DM 16,50
318012-01UP C 64 II	IC 8500	DM 17,00
318013-01SID C 64	IC 8580	DM 17,50
318027-01 PAL VIC	IC 8565	DM 21,50
901225-01 Char.C64	IC 6001-250	DM 9,50
901226-01 Basic C64	IC 6004-161	DM 8,50
901227-03 Kernal C64	IC 7000-273	DM 9,00
906107-01 UP C64	IC 6510	DM 13,50
906108-xx CIA	IC 6526	DM 27,50
906108-xx CIA	IC 6526A	DM 30,45
906111-01 VIC C64alt	IC 6569	DM 17,50
906112-01 SID C64alt	IC 6581	DM 17,50
906114-01 PLA	IC82S100	DM 16,50
251916-03 Modulator PAL C64 II		DM 14,00
251697-01 Modulator PAL C64		DM 14,00

plus 4/C16

251535-02 TED	IC 8360	DM 12,50
251536-02 CPU	IC7501/8501	DM 13,00
251641-02 (8700)	IC 7700-010	DM 4,00

C 128/C128 D

252308-02	IC MC 2871	DM 9,50
318009-01 PAL	IC 8566	DM 28,50
315012-01 PLA	IC 8721	DM 24,50
315020-01 CPU	IC 8502	DM 19,50
906150-02	IC Z 80-B	DM 12,50
310653-01	IC 65C22	DM 12,50
315092-01	IC 8568	DM 14,50
Quarz 17,73447		DM 7,50
250477-02 Platine orig.C 128 D (Met.)		DM 85,00

Floppy-Bauteile

251828-03 Gate Array 40 pin	DM 4,50
251853-01 IC Hybrid 1571	DM 4,00
325302-01 IC ROM 2364-130 1541	DM 4,00
325572-01 IC Logic Array 40 pin	DM 6,50
604020-22 Schr.-/Lesek. Newtr.1541	DM 10,00
901229-05 IC7000-255	DM 4,50
310651-02 IC WD 1772 FD-Control	DM 9,50
252050-01 Verriegelungshebel 1571	DM 3,50
353307-05 Verriegelungshebel 1541 II	DM 3,50
353307-07 Verriegelungshebel 1541 II	DM 3,50
604010-06 Antr.Riemen ALPS 1541A	DM 2,90
640020-33 Andruckfilz Newtr.1541	DM 1,50
340503-01 Platine orig. 1541 II	DM 40,00
252083-02 Floppy 1571, Einbaulaufw.	DM 60,00

Platinen

C64 alt, voll best.,, ungeprueft	DM 19,90
C64 alt, teilbestueckt	DM 9,90
C64 II, teilbestueckt	DM 9,90
VC 20, Zustand unbekannt	DM 5,00
VIC 20, Zustand unbekannt	DM 6,00

Fordern Sie unsere kostenlose " Knaller-Info" an:
Einzelstuecke, Vorfuehr- und Gebraucht-Artikel,
Werkstattware, Sammler- u. Liebhaberstuecke

CMD Direktimport aus USA

CMD-Smart Maus	DM 99,00
CMD-Smart Trackball	DM 129,00
GEOS Paralleldruckerkab.	DM 59,00
EX3 Modulportweiche	DM 69,00
EX2+1 Modulportweiche	DM 79,00
CMD Game-Pad	DM 49,00
SwiftLink-RS 232	DM 99,00
SwiftLink mit Kabel	DM 110,00
SID Symph. Stereo Cartr.	DM 99,00

JiffyDOS DAS SPEEDERSYSTEM

C 64 alt(24pin Kernal)	DM 45,00
C 64II (28pin Kernal)	DM 45,00
SX64 System	DM 89,00
C 128 (2 Kernals)	DM 65,00
C 128 D tragb., Plastikgeh	DM 65,,00
C 128 D (Metall) Set	DM 109,00
Floppy 1541 ROM 24 pin	DM 44,00
Floppy 1541 II ROM 28 pin	DM 44,00
Floppy 1571 ROM	DM 44,00
Floppy 1581 ROM	DM 44,00

3,5" Laufwerke /FD-Serie

FD 2000 (1,6MB)	DM 399,00
FD 2000 (1,6MB) mit Uhr	DM 425,00
FD 4000 (3,2MB)	DM 529,00
FD 4000 (3,2MB) mit Uhr	DM 555,00
ED-Disk. f. FD 4000 (10er)	DM 90,00
ED-Disketten (einzeln)	DM 9,50

SCSI Festplatten/HD-Serie

HD-40,42 MB,NT,dt.Anltg.	DM 660,00
HD-80,80 MB, NT,dt.Anltg.	DM 719,00
HD-100,170MB,NT,dt.Anltg	DM 799,00
HD-200,270MB, NT,dt.Anltg	DM 899,00
HD-500,500MB,NT,dt.Anltg	DM 999,00
HD-1000,1GB,NT,dt.Anltg.	DM1499,00

RAMLink

RAMLink Basismodell	DM 315,00
RAMCard 0 MB	DM 95,00
RAMCard 0 MB mit Uhr	DM 115,00
SIM-Modul 1 MB od. 4 MB	Tagespreis
Parallelkabel RL/HD	DM 39,90
Akkusatz mit Kabel	DM 43,50

Software

geoMakeBoot	DM 22,00
gateWay 64 oder 128	DM 61,00
CMD utilities	DM 60,00
BigBlueReader	DM 55,00
geoProgrammer	DM 99,00
GEO Basic (engl.)	DM 45,00
Compression Kit'94	DM 75,00
Colette utilities	DM 60,00
DIALOGUE 128	DM 50,00
IPaint f.128 D	DM 79,00
BASIC Compiler 128 (engl.	DM 69,50
CMD Magazin C-WORLD	DM 9,95

GEOS LQ Drucksyst.+Treiber

Standard mit 7 Zeichens.	DM 49,00
Gesamtpaket mit 48 ZS	DM 79,00
Textprint V3	DM 34,00
LQ ZS III mit Rand-ZS	DM 29,00
LQ ZS IV	DM 29,00
Storm Disk I utilities	DM 29,00
Art Collection I Grafiken	DM 34,00
Basic Boss Compiler 64	DM 49,00

plus-electronic GmbH, Postf. 100 263, 30918 Seelze
Tel. 05137 50477, Fax + T-online/BTX: 05137 91376
Laden: Marienstrasse 2, 30926 Seelze
Öffnungszeiten: 9-13,15-18 ausser Mi, Sa 9-13h

Versand per Nachnahme: zzgl. DM 12,00, per Vorkasse(EC) DM 9,50 Ausland: auf Anfrage

The Hits

Es ist still geworden um „Thalamus". Dabei treibt die Nennung dieses Firmennamens den Freunden von Actionspielen immer noch die Freudentränen in die Augen. Um so erfreuter dürften sie sein, daß die Spielesammlung „The Hits" für den C64 erhältlich ist. Nicht weniger als sechs der größten Hits dieser Firma aus der Zeit zwischen 1986 und 1988 sind darauf enthalten.

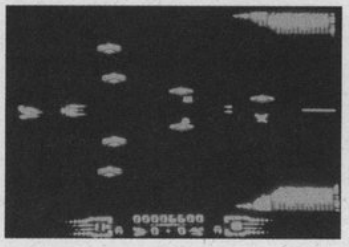
In „Sanxion" strandet ein Außerirdischer auf der Erde. Amerikaner und Russen starten zur Alien-Abwehr gemeinsam die Aktion Sanxion. Ihr steuert Raumschiffe, deren Technologie zum Teil von der der Außerirdischen abgekupfert ist. Dabei werdet Ihr Aliens begegnen, die verschiedene Taktiken einsetzen und unterschiedliche Teile der Erde besetzt halten. Ein hochwertiges Ballerspiel, dessen Grafiken und Sounds voll überzeugen können.

„Delta" unterscheidet sich in der Handlung nicht sonderlich vom Rest der Sammlung. Auch hier gilt es, mit seinem Raumschiff den eigenen Planeten zu verteidigen. Durch Abschüsse kann man sich Kreditpunkte erwerben, mit denen man bessere Waffen kaufen kann. Auch hier kann man an Spielverlauf, Grafik und Sound nichts aussetzen. Besonders viel Spaß bringt der Zwei-Spieler-Modus.

Nahtlos in diese Art Handlung reiht sich „Armalyte" ein. Als Angestellter von „Armalyte Industries" ist es Deine Aufgabe, in den „Delta-Raum" einzudringen und den Vorposten zurückzuerobern. Auf dem Schlachtfeld gibt es Munitionsmagazine, die angezapft werden können, und andere nützliche Hilfsmittel. Man braucht sie nur einzusammeln - was allerdings leichter geschrieben als getan ist. Auch hier wird wieder Action satt nach üblichem Strickmuster und in guter Qualität geboten.

In „Hawkeye" wird kein Schiff durchs Kampfgetümmel gesteuert, sondern eine synthetische Lebensform, halb Mensch und halb Roboter. Zwar ist der Typ eine echte Kampfmaschine, doch leider etwas langsam in seinen Reaktionen. Darum bleibt es wieder einmal an Dir hängen, die Menschheit zu retten, „Hawkeye" zu steuern und sämtliche der über jeden der 12 Levels verstreuten Puzzleteile einzusammeln. Jede Menge Gegner wollen Dich daran hindern, aber Dir stehen vier verschiedene Waffensysteme zur Verfügung. Grafik und Sound sind gehobener Durchschnitt.

Auch „Hunters Moon" weicht von dem roten Faden dieser Sammlung nicht ab. Alle Sternenzellen, die in 16 Leveln (von denen jedes mehrere Zwischenlevel besitzt) verstreut sind, sollen eingesammelt werden. Hier ist nur der schnelle Stick gefordert.



Armalyte - Mit dem Laser gegen die Feindesschar.

Hawkeye - halb Mensch, halb Roboter!

INFO BITS
System: C64
Hersteller: Thalamus
Preis ca.: DM 49,-
GRAFIK 68-79
SOUND 71-75
FUN
080

„Quedex" schließt die Sammlung würdevoll ab. Ein Actionspiel, das nicht nur durch Grafik, sondern auch durch eine Unmenge an Leveln begeistern kann.

Obwohl diese Sammlung etwas eintönig erscheinen mag, bietet sie dem Freund von Ballerspielen genug Stoff für die nächste Sehnenscheidenentzündung. Grafik, Gameplay und Sound sind durchweg gut. Die Wertungen bitte ich als Durchschnitt zu verstehen.

(rr)

Dalek Attack

Dieses Actionspiel wendet sich an die Freude der TV-Serie „Dr. Who". Obwohl auch schon etwas betagt, kann dieses Spiel durchaus heute noch gefallen. Die Handlung (welche leider wenig mit der Serie zu tun hat) führt uns nach London, Paris, New York, Tokio und den Planeten Skaro. Im ersten Level müßt Ihr Euren Weg durch die Kanalisation, ins Zentrum Londons finden. Hoverpads erweisen sich dabei als sehr nützlich. Allerdings versuchen allerlei Mutanten, Euch das Leben schwer zu machen.
Je mehr Gefangene man befreien kann, desto mehr Punkte landen auf Eurem Konto. Wenn der Doktor und seine Assistentin überleben, ist es ihre Aufgabe, sich zur „Dalekkapsel" durchzuschlagen, die die Ozonschicht der Erde zerstört (und ich dachte schon, es wären die Abgase!). Grafik und Sound können zwar kaum begeistern, dennoch fesselt das Spiel wegen seines durchdachten Levelaufbaus erstaunlich lange an den Monitor. Freunde der Serie werden sowieso zuschlagen - alle anderen können sich die Anschaffung dieses „etwas anderen" Ballerspiels trotzdem überlegen. ***(rr)***

Sie haben Menschen an den Wänden in Kokons eingesponnen. Lecker!

INFO BITS
System: C64
Hersteller: Alternative Software
Preis: ca.: DM 29,-
GRAFIK 055
SOUND 052
FUN
068

The Ormus Saga II - Guild of Death

Wie auch im ersten Teil der Ormus-Saga spielt die Handlung wieder im Mittelalter.

Nach den ganzen Ballerspielen tut es vielleicht gut, es etwas ruhiger anzugehen, und mehr das Hirn als den Feuerknopf zu malträtieren. Der zweite Teil der Fantasy-Rollenspiel-Reihe „The Ormus Saga" ist dazu bestens geeignet. Konnte schon der erste Teil überzeugen, wird er vom zweiten Teil noch übertroffen. Die Saga spielt in einer Zeit, die unserem Mittelalter ähnelt. Kämpfe gegen Drachen, Dämonen, Zauberer und andere Bösewichte und beweise Dein taktisches Geschick in der Schlacht gegen die Truppen des Ormus-Kultes. Ein vorbildlich gemachtes Handbuch führt den Spieler ein und läßt keine Fragen offen. Aber auch der Rest des Spieles braucht sich nicht zu verstecken. Es gibt über 200 Charaktere, mit denen man sich unterhalten kann. 39 verschiedene Orte mit bis zu fünf Leveln gilt es zu erkunden, wofür 192 KB Landschaftsgrafiken auf vier Diskettenseiten zur Verfügung stehen. Natürlich hat man auch die Möglichkeit, Handel zu betreiben, Truppengefechte zu steuern, Städte zu erobern und mit eigenen Truppen zu besetzen. Diese Städte sollten dann verwaltet werden, um möglichst viele Steuergelder zu erhalten. Natürlich kann man zu jeder Zeit abspeichern. Ein erstaunlich komplexes Rollenspiel für den kleinen Commodore, das Freunde dieses Genres wochenlang an den Rechner fesseln wird.

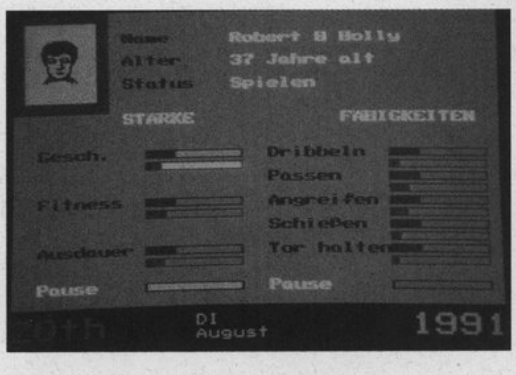
(rr)

Football Manager 3

Teil 1 war ja schon recht gut, Teil 2 war besser, aber der dritte Teil ist eine echte Herausforderung an gewitzte Taktiker. Eine sehr gute Fußballsimulation, mit der Möglichkeit, alle Aspekte selbst unter Kontrolle zu bringen. Der Erfolg oder Mißerfolg hängt ganz von Deinen organisatorischen Fähigkeiten auf dem Markt, dem Trainingsfeld und den Turnieren ab. 92 Mannschaften, leider nur aus den englischen Ligen, stehen zur Verfügung. Es gibt insgesamt 1.000 (!) Spieler, jeder mit seinem eigenen Stil und Foto.

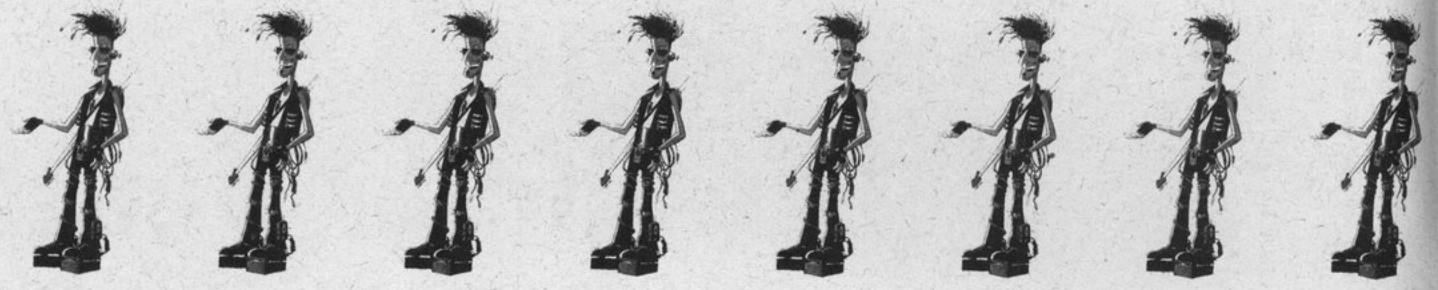
Dein erstes Team wird ein Haufen hoffnungsloser Spieler sein - Dein Anfangskonto so gut wie null. Aber man braucht eine Menge Geld, um über die erste Saison zu kommen. Gehälter müssen bezahlt, das Stadion renoviert werden etc. Aber der Bankkredit wird mit der Qualität Deiner Spieler steigen. Doch das Geld verschwindet sehr schnell, wenn Du nicht aufpaßt. Gut trainierte Spieler spielen nicht nur besser - sie sind mehr wert! Um Dein Team an die Spitze zu führen, ist es ein langer Weg, mit sehr vielen Hindernissen. Auch wenn es nicht so aussieht - es ist aber zu schaffen! Grafik und Sound entsprechen dem Standard. Der Reiz diese Spieles liegt jedoch in seiner Komplexität und der lang anhaltenden Motivation.

(rr)



Die taktische Aufstellung ist wichtig für den Ausgang des nächsten Spiels.

Muster von.
Data House
Harleshäuser Str. 67
34 130 Kassel
Tel.: 0561-68012



SOFT-SPRITE-EDITOR

- Bunte Hires-Sprit

Obwohl die Sprites des C64 schon mächtig flexibel sind, und es mit Hilfe von Raster-Tricks möglich ist, eine Menge Action in ein Spiel einzubringen, erscheinen sie in Sachen Auflösung stellenweise doch etwas plump. Entweder man entscheidet sich für eine feine Hires-Darstellung, muß sich dann jedoch mit nur einer Farbe begnügen, oder aber man stellt sie in Multicolor dar, wo dann zwar 4 Farben möglich sind, jedoch die Pixel umso grober erscheinen.

Um die Vorteile beider Spitemodi zu kombinieren, gibt es einen zwar alten, aber immer noch wirkungsvollen Trick: möchte man z. B. ein Hires-Sprite in zwei oder mehr Farben darstellen, so legt man einfach zwei oder mehrere verschiedenfarbige Sprites übereinander auf eine Bildschirmposition, wobei sich die einzelnen Farben des so sichtbaren Grafikobjektes aus den übereinanderliegenden Einzelsprites ergeben. Sind also z. B. nur die Beine einer Spielfigur blau, so gibt es ein Sprite, das nur die Beine enthält und dessen Farbe auf Blau geschaltet werden muß. Ist der Körper gelb, so enthält ein anderes Sprite nur den Körper und muß in gelber Farbe auf den Bildschirm gebracht werden, und so weiter.

1) GRUNDINFORMATIONEN

Der Software-Sprite-Editor (im folgenden: „SSE"), den Ihr auf dieser MD findet, ist nun, wie der Name schon sagt, ein Sprite-Editor, der diesen Umstand mitberücksichtigt und es ermöglicht, solche sogenannten „Softsprites" an einem Editierbildschirm zu erstellen, wobei das Programm intern die Farben automatisch auf verschiedene Sprites vergibt. Genauer gesagt verwendet es lediglich zwei Sprites zur Erzeugung eines solchen Softsprites, allerdings in einer Kombination, die in der Praxis wohl am besten angewandt werden kann. Legt man nämlich z. B. vier Hires-Sprites übereinander, so wären anschließend nur noch zwei Sprites auf dem Bildschirm darstellbar, da ja jedes von ihnen vier der acht Hardwaresprites verbraucht. Nimmt man jedoch nur zwei Hardwaresprites pro Softsprite, so kann man immer noch mindestens vier Grafikobjekte darstellen. Damit diese Einschränkung nicht auf Kosten der Farbanzahl geht, kombiniert der SSE nun immer jeweils ein Hires- und ein Multicolor-Sprite zu einem Grafikobjekt. Im Multicolor-Sprite werden dann lediglich die farbgebenden Teile eingetragen, welche dann im Hires-Sprite in einer beliebigen vierten Farbe umrandet werden können, so daß der Eindruck entsteht, man sähe ein farbiges Hires-Sprite. Dadurch erscheint das Multicolor-Sprite viel kontrast- und detailreicher und nicht nur als bunter Farbklecks. Ein angenehmer Nebeneffekt: durch das zusätzliche Hires-Sprite sind dann tatsächlich „echte" vier Farben verwendbar. Bei Multicolor-Sprites ist die sogenannte vierte Farbe ja identisch mit der Hintergrundfarbe, weswegen ein solches Sprite eigentlich nur drei andere Farben beinhalten kann.
Nichtsdestotrotz eignet sich der SSE natürlich auch zur Erstellung von normalen Hires- oder Multicolorsprites. Der Softsprite-Modus ist lediglich ein weiterer Zeichenmodus, in dem das Programm zwei im Speicher aufeinanderfolgende Sprites zu einem zusammenfaßt. Zudem kann es maximal 256 verschiedene Sprites gleichzeitig im Speicher verwalten bzw. 128 Softsprites, was eine enorme Flexibilität bei der Erstellung eines Spritesatzes für ein Spiel darstellt.
Wenn Ihr nun einen Satz Softsprites erstellt habt und diese nun in einem Spiel verwenden wollt, so müßt Ihr lediglich die Position von zwei Sprites gleichsetzen und die Spritepointer auf zwei aufeinanderfolgende Spriteblöcke stellen, wobei das zweite Sprite immer in Multicolordarstellung erscheinen muß. Nun noch alle Farben entsprechend gesetzt, und schon habt Ihr ein buntes und zugleich hochauflösendes Grafikobjekt auf dem Bildschirm!

2) PROGRAMMBEDIENUNG

Zunächst einmal muß der SSE mittels „,8" geladen und durch einen „RUN"-Befehl gestartet

es für jedermann -

werden. Nach kurzer Entpackzeit, in der bunte Zeichen über den Bildschirm flimmern, erscheint dann ein kleines Intro, aus dem Ihr durch Drücken der <SPACE>-Taste in den Hauptschirm des Programms gelangt. Hier seht Ihr am oberen Bildschirmrand eine Menüzeile, in der sechs Untermenünamen zu erkennen sind. Normalerweise ist meist einer dieser sechs Untermenüs in weißer Farbe dargestellt, was anzeigt, daß er gerade aktiviert ist. Ist das nicht der Fall (z. B. nach Programmstart oder nach dem Ausführen mancher Menüfunktionen) so müßt Ihr die <Pfeil nach links>-Taste drücken, um in die Menüleiste zu gelangen. Mit den Tasten <CRSR links> und <CRSR rechts> wird nun ein Untermenü ausgesucht, welches dann durch Drücken von <RETURN> aktiviert wird. Hierbei öffnet sich dann im rechten Bildschirmbereich ein Fenster, in dem die einzelnen Punkte dieses Untermenüs angezeigt werden. Mit Hilfe der Tasten <CRSR hoch> und <CRSR runter> wird hier nun wiederum eine Funktion gewählt, die ebenfalls durch <RETURN> aufgerufen wird. In jedem der Untermenüs erscheint an oberster Stelle ein Menüpunkt namens „EXIT", den Ihr anwählen müßt, wenn Ihr das Menü unverrichteter Dinge verlassen wollt. Nach Anwahl einer Untermenüfunktion wird immer wieder zu diesem Menü zurückgekehrt, so daß von dort eine weitere Funktion ausgeführt werden kann.

Unterhalb der Menüleiste befindet sich eine - zu Beginn leere - Zeile, in der das Programm jegliche Kommunikation mit dem Benutzer abwickelt. Hier erscheinen Informationen wie z. B. der Diskettenstatus, jedoch auch Eingabeaufforderungen für Filenamen und ähnliches. Bei solchen Aufforderungen ist die Eingabe immer auf eine maximal gültige Anzahl Zeichen begrenzt. Die <DEL>-Taste dient dem Korrigieren von Fehleingaben. Mit <RETURN> muß die Eingabe abgeschlossen werden, um so z. B. einen Lade- oder Speichervorgang zu starten.

Hierunter wiederum befindet sich im linken Bereich des Bildschirms das Editierfenster, in dem man das aktuell eingestellte Sprite in vergrößerter Darstellung sieht. Rechts davon, am unteren Bildschirmrand, ist das Sprite in seiner Normalgröße zu sehen, wobei daneben einige Informationen zu finden sind, wie die aktuelle Spritenummer, die aktuelle Zeichenfarbe und der momentan verwendete Zeichenmodus. Letzterer zeigt ein kleines Rechteck, das ein bis vier verschiedene Farbquadrate enthalten kann. Sind alle vier Quadrate verschiedenfarbig, so befindet Ihr Euch im Softsprite-Malmodus (was nach Programmstart der Fall ist). Seht Ihr nur drei Farben (die Farbe des Quadrates links oben ist gleich der Hintergrundfarbe), so ist der Multicolor-Modus aktiv. Seht Ihr nur eine Farbe, so wird gerade ein normales Hires-Sprite editiert. Unterhalb der Modusanzeige sind noch drei weitere Informationenzeilen, die durch ein Häkchen angeben, ob die X- und/oder Y-Expansion des aktuellen Sprites eingeschaltet ist bzw. ob sich im internen Buffer ein kopierbares Sprite befindet.

Um die Sprites durchzuschalten und so eine andere Spritenummer zu wählen, deren Sprite Ihr editieren wollt, müßt Ihr die Tasten <+> und <-> bei inaktivem Untermenü verwenden. Hiermit schaltet Ihr jeweils ein Sprite vor bzw. zurück. Im Softsprite-Modus wird die Zahl immer um 2 erhöht/erniedrigt, da ein Softsprite ja immer zwei aufeinanderfolgende Sprites benötigt.

Im Editierfenster seht Ihr einen pulsierenden Zeichencursor. Selbiger ist immer transparent und zeigt somit auch die Farbe des unter ihm liegenden Pixels. Er wird mit Hilfe eines Joysticks in Port 2 durch das Zeichenfenster bewegt, wobei ein Pixel in der aktuellen Zeichenfarbe durch Drücken des Feuerknopfes gesetzt wird. Die Cursorgeschwindigkeit und das Blinken können übrigens auch nach Geschmack im Options-Menü eingestellt werden.

3) DIE MENÜS

3.1. DAS INFO-MENÜ

Dieses Menü bietet einige Unterpunkte, die Hilfestellung zu einigen Programmteilen in englischer Sprache geben. Nach Anwahl eines der Menüpunkte erscheint dann jeweils eine Infoseite zu dem jeweiligen Stichwort. Von hier gelangt man mittels der <SPACE>-Taste in das Info-Menü zurück, von wo man den Menüpunkt „EXIT" wählen muß, um wieder ins Hauptprogramm zurückzukehren.

3.2. DAS DISK-MENÜ

Wie der Name schon vermuten läßt, werden von hier aus alle Diskettenoperationen gesteuert. Hierbei wird immer auf das Laufwerk mit der Gerätenummer 8 zugegriffen.

3.2.1. LOAD CRUNCHED

Hiermit wird ein mit dem Menüpunkt 3.2.2. des SSE gespeichertes Datenfile mit Sprites in den Speicher des Pro-

gramms geladen. Der Vorteil dieser Speicher- und Lademethode ist, daß die Spritedaten beim Speichern automatisch gepackt werden und somit weniger Platz auf Diskette verbrauchen. Zum Laden muß dann dieser Menüpunkt benutzt werden, um die Daten wieder, korrekt entpackt, zurück in den Speicher schreiben zu können. Solange man also nur mit dem SSE arbeitet, ist diese Methode wohl die effizienteste.
Zum Laden muß innerhalb der Infozeile der Filename der zu ladenden Daten angegeben werden. Nach Bestätigen der Eingabe mittels <RETURN> wird dann der Ladevorgang gestartet.

3.2.2. SAVE CRUNCHED

Dies ist das Gegenstück zu 3.2.1. Mit diesem Menüpunkt könnt Ihr Eure Spritedaten speichern, wenn diese wenig Platz auf Diskette verbrauchen sollen. Sie werden gepackt abgelegt und sind anschließend nur noch mit „LOAD CRUNCHED" wieder korrekt in den SSE einladbar.
Beim Speichern von Sprites kann auch noch bestimmt werden, welchen Bereich der Sprites der SSE speichern soll. Hierzu erscheint in der Infozeile der Text „Save from Sprite no:xx to Sprite no:yy". Mit den Tasten <+> und <-> müßt Ihr nun die Nummer des Startwertes („xx") erhöhen, bzw. erniedrigen (normalerweise um 1, im Softsprite-Modus um 2). Durch Drücken von <RETURN> wird dieser Wert angenommen und nach der Nummer des letzten zu speichernden Sprites gefragt („yy"). Auch hier müßt Ihr die Tasten <+> und <-> zum Einstellen benutzen und mit <RETURN> die Eingabe beenden. Hiernach werden die Spritedaten nun gepackt, wobei das Packergebnis ständig am Bildschirm angezeigt wird. Ist das Packen beendet, so fordert Euch der SSE dazu auf, die <SPACE>-Taste zu drücken, um weiterzufahren. Nun muß nur noch der gewünschte Filename angegeben werden, um die gepackten Sprites zu speichern.

3.2.3. LOAD

Mit diesem Menüpunkt könnt Ihr ungepackte Sprites in den Speicher des SSE laden. Die Bedienung erfolgt dabei analog zu **3.2.1.**

3.3.4. SAVE

Dieser Menüpunkt speichert wie 3.2.2. die Spritedaten auf Diskette, nur mit dem Unterschied, daß die Daten nicht gepackt werden. Das ist vor allem dann von Nutzen, wenn Ihr die Daten in einen anderen Spriteeditor einladen möchtet oder aber auch rohe Spritedaten zum Einbauen in ein eigenes Programm benötigt.

3.2.5. DIRECTORY

Hiermit wird das Inhaltsverzeichnis der momentan eingelegten Diskette am Bildschirm angezeigt. Nachdem noch der Disketten-Status angezeigt wurde, muß die <SPACE>-Taste gedrückt werden, um ins Disk-Menü zurückzugelangen.

3.2.6. READ STATUS

Dieser Befehl liest den aktuellen Diskettenstatus aus und zeigt ihn in der Infozeile an.

3.2.7. DISK COMMAND

Mit diesem Menüpunkt könnt Ihr ein Floppykommando an das Laufwerk schicken. Auf diese Weise können z. B. Files gelöscht oder auch Disketten formatiert werden. Hierzu muß einfach der gewünschte Befehl in der Eingabeaufforderung der Infozeile angegeben werden.

3.3. DAS PROJECT-MENÜ

In diesem Menü sind die Programm-Funktionen untergebracht, die sich auf ein ganzes Sprite beziehen, sowie einige nützliche Zusatzfunktionen.

3.3.1. CLEAR SPRITE

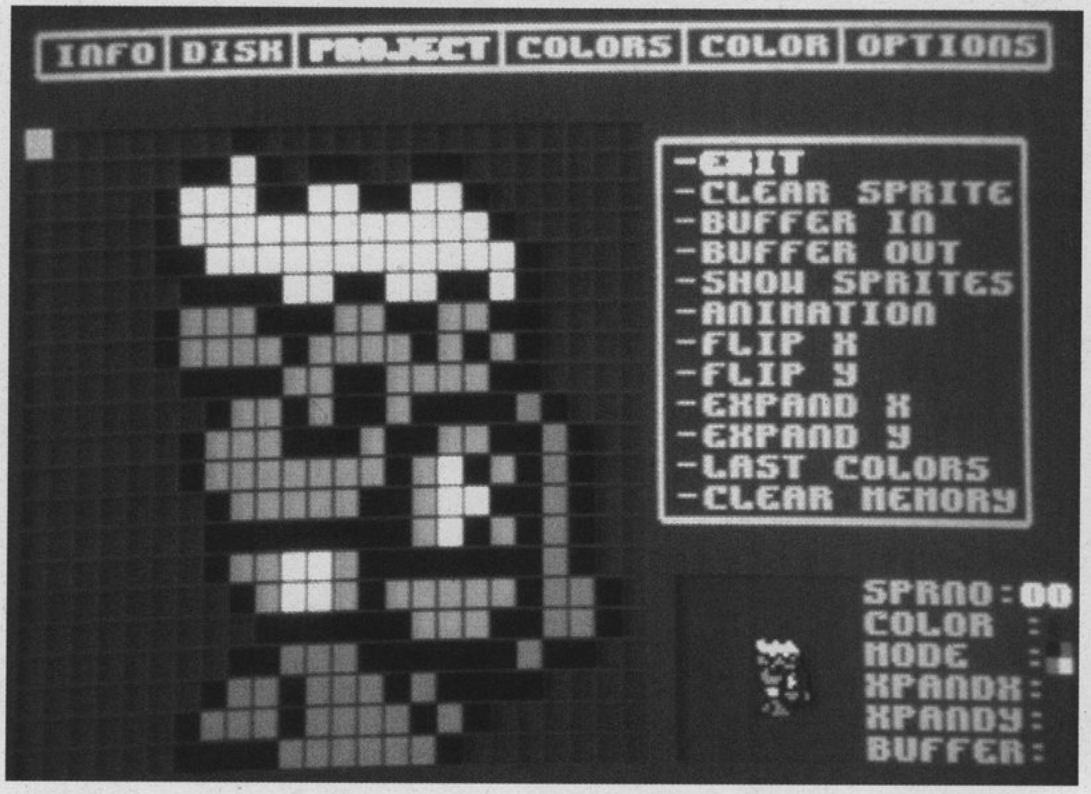
Hiermit wird das aktuell auf dem Bildschirm sichtbare Sprite gelöscht. Da dieser Menüpunkt keine Sicherheitsabfrage eingebaut hat, müßt Ihr vorsichtig damit umgehen.

3.3.2. BUFFER IN

Dies ist das erste der beiden Buffer-Kommandos. Mit ihm könnt Ihr das aktuelle Sprite in einen internen Puffer umkopieren. Nach Durchführung dieser Operation erscheint ein kleines Häkchen hinter der Anzeige „Buffer" am unteren Bildschirmrand, und es wird wieder zum Project-Menü zurückgekehrt.

3.3.3. BUFFER OUT

Mit diesem Menüpunkt könnt Ihr den Inhalt des internen Puffers wieder in das aktuell eingestellte Sprite zurückübertragen, um es so z.B. an mehreren Spritenummern mehrmals vorliegen zu haben. Dies ist besonders dann hilfreich, wenn man Spriteanimationen erstellt, bei denen sich in den einzelnen Animationsphasen nicht viel ändert. Das Häkchen hinter der „Buffer"-Anzeige verschwindet nach erstmaligem



Eine große Optionsvielfalt in zahlreichen Pull-Down-Menüs macht das Arbeiten mit dem Editor äußerst komfortabel.

Einkopieren zwar, jedoch ist das Sprite immer noch im Puffer enthalten und kann nun beliebig oft woanders nochmals einkopiert werden. Mit den Buffer-Funktionen kann auch eine Art „Undo"-Funktion von Hand vollführt werden; indem Ihr einfach vor einer größeren Änderung das aktuelle Sprite in den Puffer holt und es anschließend, bei Fehlschlagen der Änderung, wieder von dort zurückholt.

3.3.4. SHOW SPRITES

Dieser Menüpunkt dient der Anzeige von mehreren editierten Sprites. Ihr könnt Euch so z. B. einen besseren Überblick über solche Sprites machen, die aus mehreren kleineren Sprites zusammengesetzt werden. Die Funktion stellt übrigens immer vier Sprites gleichzeitig dar, wobei Ihr vor der Anzeige jedoch noch die Anordnung dieser vier Sprites wählen könnt.
Wählt Ihr diesen Menüpunkt an, so kommt zunächst eine Eingabeaufforderung, in der ihr vier Spritenummern hintereinander seht. Ihr müßt hier nun festlegen, welche Sprites von der Funktion angezeigt werden sollen, indem Ihr mit Hilfe der Tasten <+> und <-> die gewünschte Spritenummer wählt, und mittels <RETURN> jeweils zur Eingabe der nächsten Nummer weiterspringt. Nach Angabe des letzten Wertes fragt der SSE noch nach der Anordnung, in der die Sprites auf dem Bildschirm erscheinen sollen.
Mit <A> werden sie in einer Zeile nebeneinander, mit <B> als 2x2-Quadrat und mit <C> in einer Spalte übereinander dargestellt. Nach Wahl der gewünschten Anzeige seht Ihr nun die Sprites auf dem Bildschirm, von wo Ihr durch Drücken von <SPACE> wieder zum Project-Menü zurückkehrt.
Die Anzeige von mehreren Sprites funktioniert übrigens nur im Softsprite-Modus!

3.3.5. ANIMATION

Mit diesem Menüpunkt wird es Euch erleichtert, eine Spriteanimation zu erstellen und diese in ihrem Ablauf verfolgen zu können. Hierzu müssen die Sprites hintereinander im Speicher vorliegen, damit sie in der richtigen Reihenfolge abgespielt werden. Nach Anwahl des Menüpunktes könnt Ihr zwischen drei Tastenfunktionen wählen. Mit <I> gelangt Ihr in den Insert-Modus, in dem Ihr durch die Tasten <+> und <-> ein Sprite wählt, an dem das Programm eine kurze Animationspause machen soll, indem es an dieser Stelle dasselbe Sprite länger darstellt. Die zweite Zahl, am rechten Bildschirmrand gibt die Anzahl der Warteframes an. Sie kann maximal $0C (=12) sein. Durch Drücken von <RETURN> wird dieser Wert um jeweils eins herabgezählt. Sind beide Parameter nach Wunsch eingestellt, so müßt Ihr <SPACE> drücken, um die Werte zu übernehmen. Diesen Vorgang könnt Ihr nun an allen gewünschten Stellen wiederholen. Durch Drücken von <P> wird nun das Abspielen der Animation ausgewählt. Hierbei möchte der SSE noch wissen, ob er die Sprites normal (<F>orward) oder in einer Loop (<L>) abspielen soll. Im letzteren Fall wird immer vom ersten bis zum letzten Sprite durchgeschaltet und danach vom letzten wieder zum ersten zurück. Der Forward-Playmodus spielt die Sprites der Reihe nach ab und beginnt am Ende wieder beim ersten Sprite. Nachdem der Playmodus gewählt wurde, seht Ihr nun die Sprite-Animation auf dem Bildschirm. Mit den Tasten <+> und <-> kann jetzt noch die Abspielgeschwindigkeit erhöht bzw. verlangsamt werden. Mit <SPACE> wird das Abspielen beendet und wieder zum Project-Menü zurückgekehrt.

3.3.6. FLIP X

Dieser Menüpunkt spiegelt das aktuelle Sprite an der X-Achse.

3.3.7. FLIP Y

Wie bei „FLIP X" wird auch hier das Sprite gespiegelt, diesmal jedoch an der Y-Achse.

3.3.8. EXPAND X

Hiermit wird die hardwaremäßige Expansion des Sprites in der Horizontalen ein- und wieder ausgeschaltet. Nach Anwahl des Menüpunktes erscheint dann ein kleines Häkchen hinter der Anzeige „XPANDX" am rechten Bildschirmrand, und das dargestellte Sprite links daneben wird doppelt so breit.

3.3.9. EXPAND Y

Das Gegenstück zu 3.3.8. Es erscheint ein Häkchen hinter „XPANDY", und das Sprite wird doppelt so hoch. Wählt man beide Funktionen ein weiteres Mal an, so wird die Expansion wieder rückgängig gemacht.

3.3.10. LAST COLORS

Dieser Menüpunkt soll helfen, gleiche Spritefarben wiederzufinden. Dies ist besonders dann hilfreich, wenn Ihr mehrere Einzelsprites zu einer Animation zusammenfaßt, wobei jeweils dieselben Spritefarben verwendet werden sollen. Durch Anwählen dieses Menüpunktes setzt der SSE die aktuellen Spritefarben nun automatisch auf die Farben des zuletzt editierten Sprites.

Die Farben

Screen . . . . .Bildschirmfarbe
Border . . . . .Farbe des Bildschirmrahmens
Text1 . . . . . .“aktiver“ Text (z. B. akt. Menüpunkt, etc.)
Text2 . . . . . .“inaktiver“ Text (z. B. Menüleiste)
Background .Sprite-Hintergrundfarbe
Single . . . . .Sprite-Farbe des Hiressprites
Multi1 . . . . .Sprite-Farbe des Multicolorsprites
Multi2 . . . . .allgemeine Multicolorfarbe 1
Multi3 . . . . .allgemeine Multicolorfarbe 2

3.3.11. CLEAR MEMORY

Mit diesem Menüpunkt löscht Ihr den kompletten Arbeitsspeicher des SSE, um so einen neuen Spritesatz erstellen zu können. Nach Anwahl der Funktion könnt Ihr den Löschvorgang noch ein letztes Mal durch Drücken von <N> abbrechen. Drückt Ihr jedoch die <Y>-Taste, so wird der komplette Spritesatz unwiderruflich gelöscht und mit Leersprites überschrieben.

3.4. DAS COLORS-MENÜ

In diesem Menü könnt Ihr alle möglichen Farbeinstellungen vornehmen. Das betrifft nicht nur die Spritefarben, sondern auch die Farben des Bildschirmrahmens, des Hintergrunds, der Editor-Texte, usw. In diesem Menü haben alle Menüpunkte eines gemeinsam: die Bedienung. Nach Anwahl eines Menüpunktes erscheint immer ein kleines Fenster, in dem die 16 Farben des C64 als kleine Kreise zu sehen sind. Mit Hilfe der Cursortasten könnt Ihr in diesem Fenster nun einen kleinen, runden Cursor über die Farben bewegen, um die gewünschte Farbe zu wählen. Mit <RETURN> wird diese Wahl übernommen und dann hinter dem gewählten Menüpunkt ebenfalls in einem kleinen Kreis angezeigt. Bis auf die Bildschirmfarben machen sich übrigens alle Farbänderungen erst nach Verlassen des Colors-Menüs bemerkbar. Während der Auswahl seht Ihr allerdings das Element auf dem Bildschirm, das von dieser Farbe betroffen ist, in der Farbe erscheinen, auf der der Cursor gerade steht. Die einzelnen Farbzuweisungen der Menüpunkte könnt Ihr dem Kasten „Die Farben" entnehmen.

3.5. DAS COLOR-MENÜ

In diesem Menü müßt Ihr die Farbe wählen, mit der Ihr Zeichnen möchtet. Dabei wird wohlgemerkt NICHT die hardwaremäßige Farbe gewählt, so wie im Colors-Menü, sondern die entsprechende Zeichenfarbe (Single, Multi1, Multi2, usw.), die dann zur aktuellen Zeichenfarbe erklärt wird. Zu beachten ist auch, daß alle Menüpunkte, die mit „Single" beginnen, sich auf das erste, also das Hiressprite des Softsprite-Modus beziehen. Wird eine dieser Farben gewählt, so werden die Änderungen NUR in diesem einen Sprite vorgenommen. Das zweite Hardwaresprite des Softsprites, das Multicolor-Sprite also, bleibt unberührt. Umgekehrt verhält es sich übrigens mit allen Menüpunkten die mit „Multi" beginnen.

Die einzelnen Menüpunkte müssen lediglich angewählt werden, um die entsprechende Zeichenfarbe zu setzen. Änderungen, die nun mit dem Joystick in das Sprite eingetragen werden, verwenden ab dann immer die entsprechend gewählte Farbe.

3.5.1. SINGLE CLR

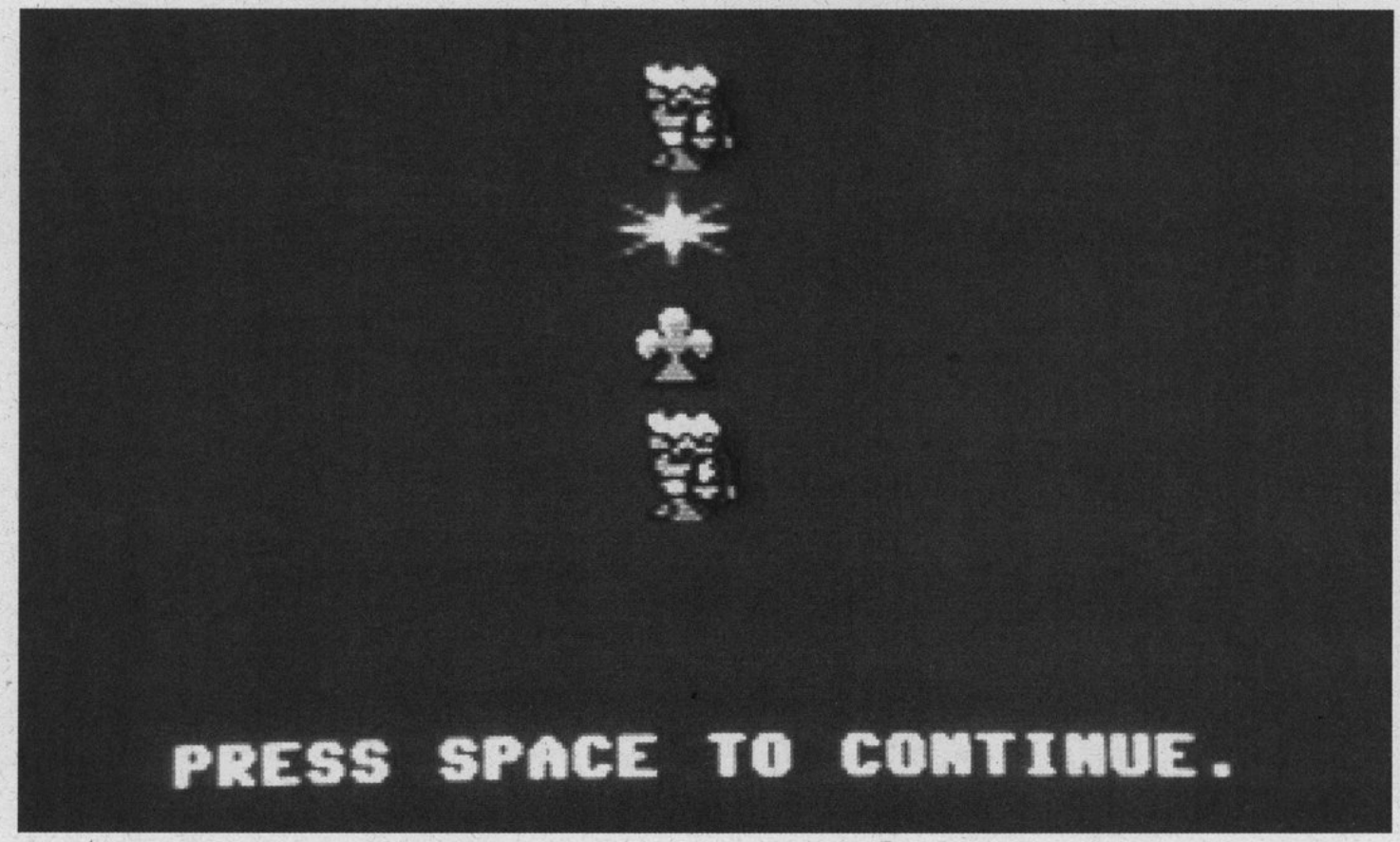
Diese Farbe löscht die Pixel im Single-Color- (also Hires-)Sprite. Sie ist immer identisch mit der in 3.4. eingestellten Farbe für „Background", also dem Sprite-Hintergrund.

3.5.2. SINGLE

Wählt die in 3.4. eingestellte Farbe für das Single-Color-Sprite als aktuelle Zeichenfarbe. Änderungen werden nun ausschließlich in diesem einen Sprite vorgenommen. Nicht im Multicolor-Sprite, über dem das Single-Color-Sprite liegt (wie auch bei 3.5.1.).

3.5.3. MULTI1

Wählt die Farbe aus „Multi1" als aktuelle Zeichenfarbe. Hiermit wird lediglich das Multicolor-Sprite des Softsprites beeinflußt. Das heißt Pixel werden mit dieser Farbe in letzteres eingefügt.



So sieht eine der vier Darstellungsmöglichkeiten aus. So kann man sich im Editor z. B. Objekte ansehen, die aus mehreren Sprites zusammengesetzt werden.

3.5.4. MULTI2

Wählt die Farbe aus „Multi2" als aktuelle Zeichenfarbe.

3.5.5. MULTI3

Wählt die Farbe aus „Multi3" als aktuelle Zeichenfarbe.

3.5.6. MULTI CLR

Diese Farbe dient dem Löschen von Pixeln im Multicolor-Sprite des Softsprites. Sie ist wie „Single CLR" immer gleich der Farbe „Background" aus 3.4.

3.6. DAS OPTIONS-MENÜ

In diesem Menü könnt Ihr noch einige Einstellungen vornehmen, um das Programm etwas mehr an Euren eigenen Geschmack anzupassen. Desweiteren kann hier gewählt werden, in welchem Edit-Modus gearbeitet werden soll.

3.6.1. SINGLE MODE

Hiermit wird der Single-Color-Mode eingeschaltet. Ihr könnt jetzt ganz normale, einfarbige Hires-Sprites editieren. Das Einschalten dieses Modus bewirkt übrigens auch, daß beim Wählen von Spritenummern mittels <+> und <-> nicht mehr in Zweierschritten gezählt wird, sondern wie gewohnt in Einerschritten. Verwendbare Zeichenfarben sind dann nur noch „Single" und „Single CLR".

3.6.2. MULTI MODE

Hiermit wird der Multicolor-Sprite-Modus eingeschaltet. Ab nun könnt Ihr ganz normale Multicolor-Sprites mit dem SSE erstellen. Auch hier wird nun in Einerschritten gezählt. Einzige verwendbare Farben sind nun nur noch „Multi1", „Multi2", „Multi3" sowie „Multi-CLR".

3.6.3. SOFTWARE MODE

Hiermit wird der Software-Sprite-Modus aktiviert, für den dieser Sprite-Editor ja eigens konzipiert wurde und dessen Hauptanwendungszweck wohl in diesem Gebiet liegt.

3.6.4. CRSR SPEED

Hiermit kann die Geschwindigkeit eingestellt werden, mit der der Zeichencursor durch das Editierfenster bewegt werden soll. Nach Anwahl des Menüpunktes erscheint nun eine Art „Tachoanzeige" in der Infoleiste, in der Ihr mit Hilfe der Tasten <CRSR links> und <CRSR rechts> einen kleinen weißen Strich hin- und herbewegen könnt. Steht dieser ganz links in der Anzeige, so bewegt sich der Grafikcursor mit maximaler Geschwindigkeit. Steht er ganz rechts, so bewegt er sich mit minimaler Geschwindigkeit. Durch Drücken von <RETURN> wird die aktuelle Einstellung dann übernommen und anschließend zum Options-Menü zurückgekehrt.

3.6.5. CRSR BLINK

Das Anwählen dieses Menüpunktes löscht und setzt ein kleines Häkchen hinter selbigem. Es gibt an, ob der Grafikcursor blinken soll oder nicht.

3.6.6. GRID

Hiermit wird das Hilfs-Zeichengitter ein- und ausgeschaltet. Auch diese Einstellung wird mit einem kleinen Häkchen hinter dem Menüpunkt angezeigt.

(ub)

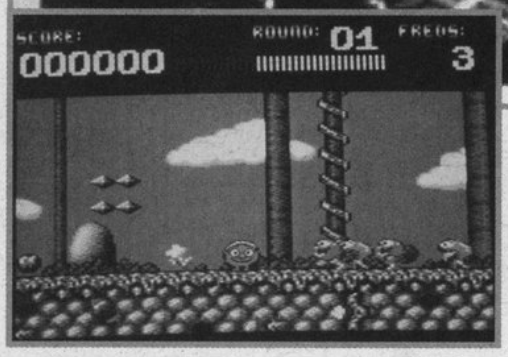
COMPUTEC - TUNES

Auf Seite 2 der Programmdiskette findet Ihr wieder einige Musikstücke, die mit dem COMPUTEC-Editor aus Magic Disk 64 Classic 10/95 komponiert wurden. Den Editor laden und mit RUN starten, danach die CTRL-Taste für das Disk-Menü drücken und den Namen des Musikstückes eingeben. Nach dem Laden des Songs die Taste F3 im Editor drücken, um die Musik zu starten.

Vielen Dank an VINCENT MERKEN aus Belgien, der uns einige seiner Musikstücke zur Verfügung gestellt hat, die wir als „Platzfüller" in den nächsten Magic Disk 64 Classic veröffentlichen werden.

(wk)

Fred's in Troubles



Über mehrere Episoden hat sich der Leidensweg des armen Fred bereits im C64 offenbart. Dieses Spiel ist die letzte Folge des Berichtes (oben). In solidem Jump & Run präsentiert sich der fröhliche Fred bei bunten Hires-Grafiken und stimmungsvoller Musik (rechts).

„Fred's in Troubles" hat - mag der Titel durchaus auch zu derartigen Assoziationen verleiten - überhaupt nichts mit unserem Redaktionsmonster Maniac Fred zu tun. Wer käme auch auf die Idee, dieser verkorksten Gestalt ein Computerspiel zu widmen? (Jetzt mach' aber mal halblang, Freundchen - noch so'n Spruch, Leistenbruch! - M.F.)

Der Held dieses Spiels ist ein kleiner frecher Kobold mit Mütze und schnellen Beinen, der einigen von Euch vielleicht noch von den ersten drei Teilen dieses Games (1994/94) her bekannt ist. Diesmal liegen vier Welten (Dschungel, Eis, Nacht und Hi-Tech) mit vielen ausgeklügelten Levels und den gerissensten Wobblern aller Zeiten vor ihm. Jumper, Polypen und Bienen wollen Fred die Lösung seiner Aufgabe - alle Diamanten einsammeln und so schnell wie möglich nach Hause zurück - unmöglich machen, und ein Obermonster ist auch wieder mit von der Partie.

Nachdem das bunte Titelbild erschienen ist, gelangt man mit der Leertaste nach einer kurzen Ladezeit direkt ins Spiel. Unser Held wird per Joystick in Port 2 gelenkt. In die Extraräume in den Höhlen gelangt man, indem man den Joystick nach unten drückt. Genauso werden diese Räume auch wieder verlassen.

In den zahlreichen Mauersteinen sind häufig Vitamine und effektvolle Schußwaffen versteckt. Mit dem obligatorischen „Kopf-in-den-Stein"-Sprung werden die Mauern aufgesprengt, und eventuell verborgene Extras kommen zum Vorschein. Darunter befinden sich die Schußbobbles (insgesamt vier Ausbaustufen!), die Diamanten (geben viele Punkte!), Extraleben (hui!), Kraft-Elixier (Power auf voll!) und das Fast-Up-Grade, das einen für wenige Augenblicke unzerstörbar macht.
In den Levels finden sich diesmal besondere Tücken: Neben den schon bekannten Steinen, die verschwinden und immer wieder auftauchen, stößt Fred auch auf Tore, die den Ausgang versperren, sowie auf Diamanten, die in unerreichbaren Höhen schweben und ohne fremde Hilfe nicht erreicht werden können. Um die Sache mit den Toren zu beheben: Irgendwo gibt es zu jedem Tor einen mechanischen Hebel, der betätigt werden muß. Ist jener gefunden, kann das Tor nach Belieben geöffnet und geschlossen werden. Um die hohen Diamanten zu erreichen, läuft Fred einfach auf sogenannte Sprungsteine - Bodenmarkierungssteine mit einem eingezeichneten Pfeil, der nach oben zeigt -, und schon geht es ab in die Lüfte!

Im Titelscreen wird der Spieler über alles Ungeziefer aufgeklärt, das die Level bevölkert und Fred mit seiner Anwesenheit das Leben schwer macht. Jeder Gegner stellt sich vor, so daß man ihn später im Spiel beim Namen kennt. Jemand, den man auch sehr schnell kennenlernen wird, ist „Groaarrr!", der Oberschurke. Alle vier Runden erwartet er Fred und lädt ihn zu einem Plausch der besonderen Art ein: wann immer er den Mund aufmacht, schießen daraus zwei dicke Feuerbälle hervor. Mit gezielten Schüssen zwischen Augen und Stirn kann der Bösewicht jedoch außer Gefecht gesetzt werden. „Groaarrr!" wird Fred viermal begegnen, bis er sich ihm in seinem ursprünglichen Aussehen zu erkennen gibt. Dann jedoch verwandelt sich sein Gespött in Haßwut, und er will nur noch eines: Rache. Viel Erfolg!

(sg)

Shaman

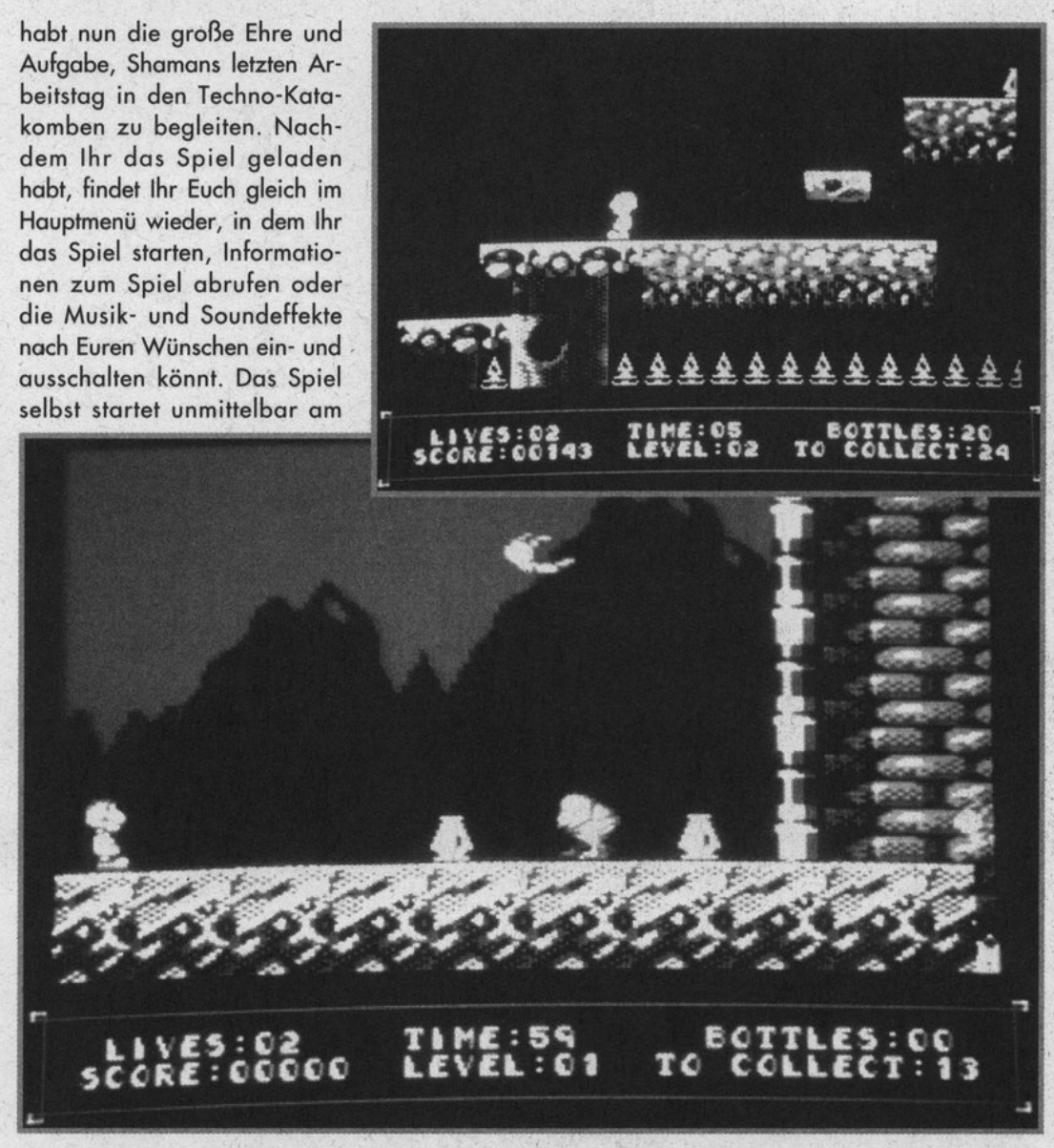
Er kam, sah ... und rannte los, daß alles zu spät war. Die Rede ist hier nicht von Paul Plodder, obwohl dieser auch jeden Tag erst um halb zehn in die Redaktion kommt, um sie bereits um zehn Uhr wieder strammen Schrittes zu verlassen und zur nahegelegenen Pizzabude zu eilen, die um halb elf aufmacht (Ihr könnt mir folgen?!), sondern von Shaman, dem Helden des vorliegenden Spieles.

Dieser marschiert, mit seinem Blaster bewaffnet, nämlich den ganzen Tag lang in irgendwelchen obskuren Kellern herum und sammelt Flaschen ein.
Im Auftrag der Leergut Expreß Company muß der Sohn reicher Eltern jeden Morgen die nach den nächtlichen Megaraves liegengebliebenen Red Bull-Flaschen einsammeln - ein Sträflingsjob, wie er im Buche steht. Da hat es Shamans kleiner Bruder - der Stolz der Familie - schon zu etwas anderem gebracht: unter seinem Künstlernamen Batman hat er kürzlich nicht nur weltweit einen Kinohit gelandet, sondern ganz nebenbei auch noch diese reizende Nicki Kindmann aus dem Vorderhaus abgeschleppt, die Shaman vor einem halben Jahr vergeblich angebaggert hatte. Ja, manchmal ist das Leben schon gemein.

Doch so leicht läßt sich Shaman nicht unterkriegen. Wenn er diesen Arbeitstag noch gut rumkriegt, hat er endlich genügend Kohle zusammen, um sich seine langersehnte Harley Davidson zu kaufen, diesen Drecksjob zu kündigen und ab nach Portugal zu düsen (oder irgendwohin, wo Sonne ist). Ihr habt nun die große Ehre und Aufgabe, Shamans letzten Arbeitstag in den Techno-Katakomben zu begleiten. Nachdem Ihr das Spiel geladen habt, findet Ihr Euch gleich im Hauptmenü wieder, in dem Ihr das Spiel starten, Informationen zum Spiel abrufen oder die Musik- und Soundeffekte nach Euren Wünschen ein- und ausschalten könnt. Das Spiel selbst startet unmittelbar am Bunkereingang. Mit dem Joystick in Port 2 könnt Ihr Shaman nach links und rechts lenken und springen (oben) lassen. Zu dieser frühen Morgenstunde tummelt sich noch allerlei Ravervolk aus der vergangenen Nacht in den Gängen, und dieses fühlt sich bei seinen seltsam-rhythmischen Zuckungen von unserem Ein-Mann-Räumdienst gestört. Shaman stört das jedoch nicht weiter, denn wenn ihm ein Tanzwütiger zu nahe kommt, gibt's mit dem Blaster eines vor den Latz (Feuerknopf).

Wieviel Flaschen Ihr einsammeln müßt bzw. schon eingesammelt habt, verrät Euch die Infoleiste am unteren Bildschirmrand. Außerdem wird Euch dort der aktuelle Level, die noch vorhandenen Leben, die derzeitige Punktzahl und die noch zur Verfügung stehende Zeit (Scooter, der Chef der Leergut Expreß Company, war in einem früheren Leben Aufseher auf einer Sklavengaleere!) angezeigt. Läuft das Zeitlimit aus, bevor unser langhaariger Freund mit der geforderten Anzahl Red Bull-Flaschen im Arm den Ausgang erreicht hat, geht ein Leben flöten - ebenso, wie wenn ein Raver Shaman berührt und ihm irgendwelche bunten Pillen verkaufen will (soweit kommt's noch). Viel Erfolg!

(sg)



Oho, da die ersten Schwierigkeiten beginnen: Wo geht es hier weiter, ohne schon wieder in eine Falle zu tappen, die ein wertvolles Bildschirmleben kostet (ganz oben)? Noch sieht die Aufgabe einfach aus - ein paar Flaschen sammeln, auf die Zeit achten und ab in den nächsten Level (oben).

BINOMIC

- Mixed Pick(x)els für Zeichensätze -

Oftmals steht man vor dem Problem, verschiedene Zeichensatzelemente, mit denen man z. B. eine Bedienoberfläche oder auch Text- und Grafikelemente eines Spiels aufbauen möchte, so miteinander kombinieren zu wollen, daß die einzelnen Teile in einem einzigen Zeichensatz untergebracht sind und somit einfacher benutzbar werden.

Noch ist außer Pixelgewusel nicht viel erkennbar - der eingefleischte Programmierer stellt sich mit diesem Tool seinen idealen General-Zeichensatz zusammen.

BINOMIC ist ein kleines, aber feines Programm, das diesem Problem Abhilfe schaffen soll. Es ist kein Zeichensatzeditor im eigentlichen Sinne, sondern ein Programm, das es ermöglicht, mehrere Zeichensätze miteinander zu kombinieren, um so einen neuen Zeichensatz zu arrangieren. Hierbei wurde die Bedienung so einfach wie möglich gehalten, um ein effizientes Arbeiten möglich zu machen.

BINOMIC wird mittels LOAD"BINOMIC",8 geladen und durch einen „RUN"-Befehl gestartet. Hiernach erscheint zunächst ein Titelbild, aus dem Ihr durch Drücken der <SPACE>-Taste zum eigentlichen Programm gelangt. Auf dem Bildschirm seht Ihr nun zwei Blöcke, in denen zwei verschiedene Zeichensätze dargestellt werden können. Nach Programmstart ist hier nur ein Pixelwirrwarr zu sehen. Am unteren Bildschirmrand ist des weiteren noch ein rotes Fenster zu sehen, in dem die meisten Tastenfunktionen noch einmal kurz aufgelistet sind.

Mit Hilfe eines Joysticks in Port 2 könnt Ihr nun den weiß pulsierenden Cursor, der sich nach Programmstart in der Ecke links oben des oberen Zeichensatzfensters befindet, beliebig durch die beiden Zeichensätze bewegen. Mit dem Joystick wird auch die Kopierfunktion des Programms gesteuert. Wählt hierzu mit dem Cursor einfach ein Zeichen an, das Ihr kopieren möchtet. Durch Drücken und Gedrückthalten des Feuerknopfes nimmt der Cursor nun die Form dieses Zeichens an. Nun muß er nur noch auf das Zeichen bewegt werden, auf das er kopiert werden soll. Laßt Ihr nun den Feuerknopf los, so wird das Zeichen an der aktuellen Cursorposition eingetragen.

Des weiteren stehen Euch noch einige Tastenfunktionen zur Verfügung, die Ihr dem Kasten „Die Tastenbelegung" entnehmen könnt.

(ub)

Die Tastenbelegung

<M>	Multicolordarstellung ein- bzw. ausschalten
<H>	Zeichenfarbe ändern (alle 16 Farben des C64 werden durchgeschaltet)
<1>.	Multicolorfarbe1 ändern (alle 16 Farben des C64 werden durchgeschaltet)
<2>	Multicolorfarbe2 ändern (alle 16 Farben des C64 werden durchgeschaltet)
<I>	aktuelles Zeichen invertieren
<X>	aktuelles Zeichen an X-Achse spiegeln
<Y>	aktuelles Zeichen an Y-Achse spiegeln
<SPACE>	aktuelles Zeichen löschen
<Q>	Zeichen nach rechts kursiv machen (wird leicht nach rechts gekippt)
<W>	Zeichen nach links kursiv machen (wird leicht nach links gekippt)
<U>	"Undo" - letzte Aktion rückgängig machen
<F1>	oberen Zeichensatz laden
<F5>	oberen Zeichensatz speichern
<F1>	unteren Zeichensatz laden
<F1>	unteren Zeichensatz speichern
<D>	Directory anzeigen

Zu den Lade- und Speicherfunktionen bleibt zu erwähnen, daß nach Anwählen eines dieser Punkte durch Drücken einer F-Taste in der untersten, blauen Bildschirmzeile ein Cursor-Strich erscheint, mit dem der gewünschte Filename angegeben werden muß. Durch <RETURN> wird die Eingabe abgeschlossen und der Lade-/Speichervorgang gestartet.

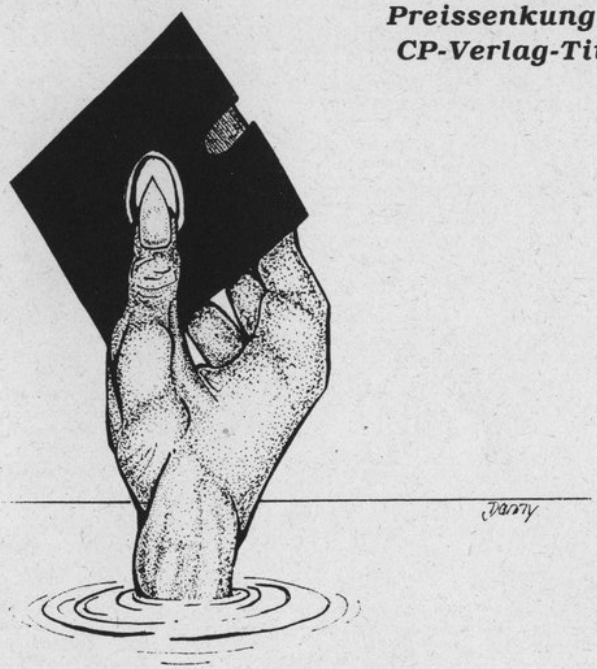
Wählt man mittels <D> die Anzeige des Directorys, so kann durch Gedrückthalten der <CTRL>-Taste die Ausgabe angehalten werden. Nach kompletter Anzeige wird mit Hilfe der <RETURN>-Taste wieder in das eigentliche Programm zurückverzweigt.

Um nun einen Zeichensatz zu erzeugen, der auch Zeichen von mehreren anderen Zeichensätzen enthält, müßt Ihr Euch zunächst einmal mittels <F1> einen Basiszeichensatz in das obere Fenster laden. Anschließend könnt Ihr mittels <F3> beliebig viele weitere Zeichensätze in das untere Zeichensatzfenster holen, aus dem Ihr die benötigten Zeichen mit Hilfe der Kopierfunktion einfach in den oberen Zeichensatz holt. Ist das Werk nun vollendet, müßt Ihr es nur noch mit <F5> speichern und voilà - fertig ist der General-Zeichensatz!

Wir bemühen uns um den C64/128-Anwender! So enthält dieser Katalog wieder jede Menge neuer, ausgesuchter und qualitativ überdurchschnittlicher PD-Software aus allen Bereichen!!
Die billigste Möglichkeit, jede Art von Software zu bekommen!

Herbst Winter 95/96

Preissenkung bei CP-Verlag-Titeln



STONYSOFT

Public-Domain / Freeware / Shareware

Beethovenstr. 1
87727 Babenhausen
Tel.: (08333) 1275 ; Fax: 7044
werktags: von 7:30 bis 20:00

Stonysoft-Bestellschein

Bitte schicken Sie mir folgende Disknummern (mind. 10 Stck.!):

Vorname _____ Name _____

Straße/Nr. _____ Kundennr. (falls vorhanden) _____

Postleitzahl/Ort _____ Unterschrift _____

Anzahl der bestellten Nr. (keine CP-Verlag-Titel) _____ zu je

1,65 (bei 10-19 Nr.)
1,50 (bei 20-49 Nr.)
1,40 (bei 50-99 Nr.)
1,30 (ab 100 Nr.)

==> _____ DM

evtl.: CP-Verlag-Titel (GO, GDK, MD) _____ zu je 4,- (hier keine Mengenstaffel) _____ DM

Wir versenden nur noch als Brief!
(schnellere Zustellung)

+ Versand
(siehe Versandart) _____ DM

Mindestbestellmenge: 10 Nummern!

Endbetrag: _____ DM

Versandart ankreuzen:

- O Bar-Vorauskasse (+5,-) (Bargeld anbei)
- O Überweisung-Vorauskasse (+5,50) (Quittung anbei)
- O V-Scheck-Vorauskasse (+6,-) (Scheck liegt bei)
- O Nachnahmeversand (+9,- zzgl. ZK) (nur im Inland möglich)

Bestellschein aus C-64-Katalog Ausgabe:
- Herbst/Winter 95/96 -
Alle Bestellnummern unbegrenzt erhältlich !!!

STONYSOFT
Beethovenstr. 1
87727 Babenhausen
Tel.: (08333) 1275; Fax 7044
Inh.: Gunther Steinle

Bankverbindung:
Postgiroamt München
BLZ 700 100 80
Konto: 39 70 96 - 806

Kosten für PDs:

Staffelpreise:

Bei Abnahme von 10-19 Disknr.: **1,65** pro Nr.

Bei Abnahme von 20-49 Disknr.: **1,50** pro Nr.

Bei Abnahme von 50-99 Disknr.: **1,40** pro Nr.

Bei Abnahme von über 100 Disknr.: **1,30** pro Nr.

Doppelnummern (z.B. 845+846) = 2 Nr.

Wir verwenden nur farbige Sentinel- oder Boeder-Disks!

Porto und Versand:

(zzgl. dem Gesamt-Bestellwert!)

- Bei Bar-Vorauskasse: **5,-**
- Bei Überweisung-Vorauskasse:..... **5,50**
  (Bitte quittierten Beleg od. Kopie beilegen)
- Bei V-Scheck-Vorauskasse : **6,-**

Bei Nachnahmeversand: (nur Inland)..... **9,-**
(+ 3,- Zahlkartengebühr, kassiert d.Postbote)

- Auslandszuschlag: 5,- DM !

Versand nur in sicheren Luftpolstertaschen bzw. in sicheren Kartons! Die Disketten sind natürlich im Preis inbegriffen (Für 2 Nr. eine doppelseitige Disk)!

Wir versenden unsere Ware grundsätzlich als Brief, nicht als Warensendung, da Briefe auch nachts, Warensendungen dagegen nur tagsüber befördert werden.

Alle Programme (bis auf Titel des CP-Verlags) sind unseres Wissens frei kopierbar (PD/Shareware/Freeware). Für evtl. (C)opyrights übernehmen wir jedoch keine Haftung !

Bei Sammelbestellungen bitte die einzelnen Besteller (als jeweils eigenen Block) getrennt aufführen. Danke !

Alle Preisangaben in DM und inklusive 15% Mwst!

Sonderangebot 1: ***Farbige 5.25"-Leerdisketten*** *(Sentinel) NUR 0,70 DM pro Stück! Ab 100 Stck.: 0,65 DM! Auch Einzelabnahme möglich!*

Sonderangebot 2: ***64'er-CD-ROM : 29,90 DM*** *(nur solange Vorrat reicht!!) Für alle PC/Amiga-Besitzer mit CD-Laufwerk: Enth. ALLE bisher im 64'er erschienenen Programme (ca. 220 Programmservicedisketten)!!!*

Sonderangebot 3: ***2.C-64-CD-ROM: 49,-DM.*** *Noch mehr Progr.(Inhalt von >1000 Disks) +10 kommerzielle Progr.!! Keine Überschn.m.64'er-CD!*

Sonderangebot 4: ***Sword of Honour: 29,90 DM*** *(statt 39,90 empf VK): dt.Ninja-Spiel, 54(!)Räume,dt.Anleitg., 280(!) Animationen!, 4 Diskettenseiten, Top-Musik!!!*

STONYSOFT
Beethovenstr. 1
87727 Babenhausen
Tel.: (08333) 1275 ; Fax:7044

Eingetragen: Amtsgericht Memmingen HRA 3308

Bankverbindung: Postgiroamt München BLZ 70010080
Konto: 397096-806

Tragen Sie hier bitte Ihre Stonysoft-Kundennummer (sofern bereits vorhanden) ein:

____ ____ ____ ____ ____

Programm-Packs

Speziell für Einsteiger und Leute, die sich in Sachen Public-Domain noch nicht so recht auskennen und deshalb auch nicht genau wissen, welche Programme aus diesem Riesenangebot für sie überhaupt in Frage kommen, haben wir 3 "Schnupperpacks" zusammengestellt. Jedes dieser Packs besteht aus 6 ausgewählten C-64-Disknummern der Stonysoft-Bibliothek und kostet *incl. Verpackung und Versand* nur 10,-DM (gilt nur bei Vorkasse: Bar-/Übw./V-Scheck). Sie können die unten aufgeführten Nummern natürlich auch nach Belieben im Rahmen einer PD-Bestellung beziehen... (zu den normalen Preisen: ab 1,30).

Die Programm-Packs sind jeweils sortiert nach einem bestimmten Anwendungsgebiet (Anwenderprogramme, Spiele oder Lernprogramme) und deren Disknummern entstammen der entsprechenden Rubrik des PD-Kataloges.

Anwenderpack: Es besteht aus den Katalognummern 490, 696, 761, 884, 887 und 888, die alle zusammen über 100 sehr wertvolle Utilities und Applications enthalten: Eine einfachere Textverarbeitung (m. Umlauten), viele Datei-/Verwaltungsprogramme (Video-, Waren-, Vereins-, Adressen-, Text-, LP-Datei, Haushaltsbuch usw...), zahlreiche Druckerutilities, viele Diskutilities, Packer/Linker, Relocator, Virenkiller, Computer-Testprogramm, Floppy-Justage-Programme, einen Demodesigner, eine 80 Zeichen'karte', Turbo-Assembler, Logo/Zeichen-Editor, Future-Composer V4 (Musikprogramm), Kopierprogramme, FLI-Designer etc. etc. ... Kostenpunkt: **10,-** !!!

Spielepack: Bestehend aus den Nummern 343, 519, 520, 720, 779, 782 dieses Kataloges. Hier sind sage und schreibe 43 hervorragende Spiele enthalten. Sie alle aufzuzählen wäre unsinnig, es ist jedenfalls für jeden etwas enthalten: Action (Jetpac, Labirintho, Breakout...), Shoot'em'up (Dragon, Stellar War, Paranoids...), Arcade (Triads, Space-Arena, Cracker's Revenge...), Jump'n'Run (Race with the devil...), Strategie (von Vier Gewinnt und Monopoly bis hin zur Bundesliga)
und das für nur **10,-** !

Lernpack: Besteht aus den Nummern 637, 657, 663, 664, 771, 772. Über 100(!) Lernprogramme für Schule und Studium. Ein komfortabler Vokabeltrainer darf natürlich nicht fehlen, Deutsch-Lernhilfen, Englisch-Abfragen, zahlreiche Mathe-Programme (Alles: vom einfachen Trainer für's Kopfrechnen, Primzahlen und Dreiecksbestimmung bis zum Nullstellenfinder für Polynomgleichungen (Max. 18. Grades!) (komplexe), Trainer zur NST-Bestimmung von quadr. Gleichungen im Kopf (Satz v. Vieta), daneben zahlreiche Stochastik-Utilities, lineare Algebra: Matrizen-Rechenprogramm, schnelle Determinantenbest. usw..), daneben gibt's noch einen kompletten Assemblerlehrgang (auf deutsch); ein amüsantes Quiz (Allgemeinbildung!), und ein IQ-Test runden das ganze ab.... alles für nur **10,-** !!!

Anwenderprogramme:

001 Kopierprogramme (Disk- u. Filekopierer aller Art)
002 Utilities(Wizard IV,Track 18, Ultra-Load,Supersort.)
003 Utilities(EpromLader,Huntercopy,Epromreise...)
005 Utilities(Mathe 64,Futurewriter,Terme64,Vokabeln..)
006 Utilities(DiskQuäler,DiskSorter,Top-Format,Duplic..)
009Utilities(ChecksummerV3, FastLoader, Mastercopy, Tipp Ex 64, Turbocopys, Spritecrack,Turbo-Tape...)
010 Utilities(Antiscratch,Fast-Load-Maker,TrainerPokes, Löschschutz,Load-Runner,Fcopy2.1u. 2.2+...)
011 Hot-Pegel-Utilities (Super Utilities: Quickcopy V2, PPS Copy, Chruncher 64, Track-Format, Autostart...)
014 Musik-Construction-Set (mit Notenzeilen usw...)
031 Utilities (COPY 58, Vokabeltrainer, Format 15s...)
032 Utilities(Spritecrack,Copy 190,Drive-Music,Flash41, Copy 1541, Copy 1.5, Filemaster, Turbo-Nibbler...)
039 Diashowmaker+Loader Constr.Set(mit Sprites und Scrolling!), Disk-List, Multi-Lister, Speedcopy...)
042 Synthesizer 64 (Super Musikprogr. m. Musikst.)
043 Copy All Nibbler (Super Backups für jeden Zweck, nicht f.128er!,35s-Copy (seriell!!),Copy ohneComputer!
050 Musik-Master (prima Tool mit vielen Digis)
052 Ripper DiskV1 (Sprite-,Koala-,Ram-,Charset-Ripper, PolizeiV1,Wonderboy,Twopage-Demo,Dreier-Demo...)
060+061 Kermit 2.0+1.7x (DAS DFÜ-Progr. schlechthin!)
067 Utilities(P-Lader, Diskmon.3.5, Fileretter, Grafik, Plotter, Section 8 Copy, Compactor, Daumenkino...)
102 Diskdevil V4.0 (Anwenderprogr., menügesteuert)
108 Magic-Drummer (Schlagzeugprogramm mit Digis)
118 Disk-Devil V3.0 (Disk-Utilities, haupts. Kopierer)
119 Menu-Anwender (Copys f. jeden Zweck)
121 Comal 0.14 (Programmiersprache m. Programmen)
125 Utilities(Turbo-Copy, BC-Copy, Bebbi-Copy, Bitcopy, Tonkopf-Tester, Fast-Loader, Gigaload, Hypra-Lo...)
126 Utilities (New Directory, Turbo-Tape 64, Future-Writer, Ultra-Load Plus, Disk ABC, Terminal 64...)
146 Utilities (Sprite Designer,Superposter 64,Titelmaker, Gamekiller,Magic Drummer, Photocopy, Introm.V2...)
150 Utility-Disk (Neues DOS, etliche Hilfsroutinen...)
151 MAC-Copy-Menü (Turbocopys, Mastercopy etc.)
152 Anti-Virus-Disk (Format- u. Sectoredits,Monitor, Virenbeispiele + Virenkiller)
155 Utilities (Softi-Format, Koala-Copy, Tape-List 64, Digital Packer, C-64 Virus-Killer, Macro-Assembler...)
156 Utilities (Hypra-Convert, Adressen-Verwaltung, Disk-Master, Graphiccopy, Star-Writer V2.0...)
157 Power User Disk (30 Files:Omega Writer,Sinus-Maker, Magic-Editor,Byte-Press,Super Font,BurstV1.9..)
176 Heka-Freesoft Drucker-Utilities
185 The Printed Word (Komfortable Textverarbeitung! Amerikan. Produkt daher mit engl. Anleitung! Durch Merge-File-Funktion praktisch unendl. Kapazität)
193 Utilities (Bigcopy, Stundenplan, Fast Load 1.1,...)
201 Verwaltungsprogramme (Platten Datei, Programmsorter, Telefondatei, Video-Datei, Adressdatei..)
203 Verwaltungsprogramme (Kundendatei, Umsatzdatei, Mitgliederdatei, Kontenverwaltung, Vereinsverw.)
222 Kermit 1.6 (Standard-Terminalprgr., verb. Version)
246 Utilities (Fast Hack'em +Nibb., The Mirror Boot, 41 Tracker, Pulse-Assembler, Repair Kit...)
256 The Professional Soundmaker (geniales Musikprogramm, einfache Bedienung, da graf. Benutzeroberfl.!)
260 Jake + Elwood II (z.B.DoubleImage (kopiert gesch. Software)... Achtung: Nr. läuft nicht mit jeder Floppy!
277 Drummaker II (Super Schlagzeugprogramm)
279 Pic-Wandlers (div. Bildconv.: Trailer V1.1+V1.2...)
302 Hochzeitszeitung (Alles für die Hochzeit..)
303 29 versch. Packer (Coder 1-17 u. andere)
334 Utilts.+Demos(File-Backup,Flashdance,Label-Maker)
341 Utilities (Invertments, Keyboard Test, Market Crash, Stock Market, Typing Drill, Money Flow...)
342 Utilities+Writers (Message Writer, Sound-Packer, FX-Bytepress, Macro-Assembler, Raster Editor...)
355 Mixed: Intromaker5+6+7,DarkWarrior,FinalMessag.
361 TPI-Mega-Cruncher(Super Packer)+Sharks Introm.
363 Demo-Intromakers+Writer(Omega-Writer,Intromaker V1-V3, IntroV1-5,Beastie-Editor7+8....)
364 Mixed (Letter Noperator, Supersorter II, Info-Writer, I+M Democreator, Title Animator....)
381 Writers and Utilities(Ghost-Writer, NO-Blocks-Boot, P.shop-Doodle u.U., Cassette-Editor, Printsh.-Flip...)
385 Utilities(Vokabelpauker 64, Disk-Manager, Scrollwr.)
390 Utilties(AD-Manager,OrionTVV5.2,Alpha-Writer...)
391 Copyprogramme 3(Turbonibbler,Supercopy,FC...)
392 Copyprogramme 4(Fastload akt.,45s.Copy,Copy2...)
395 Utilts.(Hires-Hardcopy,SuperCopy,FormatEditor2..)
399 Uts.(TexteditorV2,Booty,BAM-Editor,Pro-Drum1...)
400 Utilities (Laufschrift,Textgenerator,Pro-Drum2...)
405 Utilts.(Timecrunch,Magic-BoxV1,GCS Diskretter...)
413 Lotto III (Für Systemspieler,m. super Statistikfkt...)
414 Uts.(TitleAnimator,GSSCoderV1.2,SuperSpriter...)
415 Utilities(Zigag-Writer,Messageboard,ProwessSinus, 2*2Genius(Chars->Sprites),Antirel.,Packers...)
420 DFÜ (Term 64,Eagleterm,64exchange,Autodial, Microterm,Diskview3.C,Rel.-Seq-Conv.,Copy-All...)
425 Utilities(Logo-Designer,ACA-Writer,SuperFont, Sinus-MakerV4,Raster-DesignerV2,ECA-Packer...)
426 Utilities(Commie-Writer II,Protector,Pathal,Hopper, L.C.S., Listschutz,Time Machine, Monitor, MAS...)
427 DFÜ (Proterm, Peeks u.Pokes, Saturn-Terminal, Label-Maker, Autoterm/1650C.,Presidents-Quiz...)
444 Hypn. Riffs,Introm.4-7,Electro-Pencil, RasterDes...
446 Utilities (Demomaker V1, Intro-Designer++(absolut Spitze!), Dark Warrior, Editor 51500, Disk-Sorter...)
447 Utilts.(Cross-Linker,Disk-Demon,Packer DeLuxe...)
448 Utilities(Letter Maker, Extasy Writer,Speed Backup, Cruelcruncher,Notewriter,Message-Box,Compacker...)
458 Utilities (FileCopier,DiskWizard100%,Cross-Linker, Sledgehammer,Accesinus,CruelV2.0+,Speedpacker1.2...
481 Special-Packer-Disk (viele vershiedene Packer..)
484 Uts.(Omega-Writer,Intromaker+-freezer,Dia-Showmaker,PGM-Security II,Autostarter,RAM-Protect..)
485 Uts.(Etikettendruck,Disk-Management,FastCracker, Dateiprogr.,Lagerbest.,Aktienberechng.,Verein,Haushalt..)
489 RecipeSizer,Checkbook,Bio-Rhythm./-Plotter,Mag Index,Pass.Netzwerke,RC Netzwerke,Recordings...
490 Verwaltung (Haushaltsbuch,Lagerverwaltung,Progr.-Datei,Lagerbest.,Video-Kartei,Daten-Archiv,Vereinskartei, Terminkalender, Adressendatei, Tabelle, LP-Datei...)
504 Utilities(MDV-Virus,Scroll-Machine,Disk-Star64, Graph-Changer,Koala-Entpacker,Pfeilcursor...)
508 HonkyTonk II (18 super Utilities:DiscWizard,Scroll-Editor,15s.Copy(Superdosben.),ProfiAssembler...)
509 Uts.(Splitting64, Basic-Starter, Disklader, Sprite-Editor64,Accelerator, DiskExpander, Magic-Drummer...)
521+522 RockmonitorVI (Super Musikeditor,mit vielen Digis(Musik u.Instrumente),die bestmögliche Soundqualität auf dem C64, echt Wahnsinn!)
527+528 IBASE 4 (Super Datenbank mit dt. Anleitung!)
531+532 Step by Step (Intromaker m.Chars u.Sounds)
541+542 Acid-Utilities (Zeichenprgr.,Masterlock,Midas-writer,Future Relocator,Merlin Dos,Sprite Magic...)
553 Utilties (U-Maker, Dos-40Track, Ex-Dos, Isepic, Turbonibbler4.0, Quickcopy V2, Eprom Module...)
563 64 Forth V12 (incl. Programmierspr. Fig-Forth1!)
567 Art Intro-Editor,ILeave,Disklock,Error-MakeV2.3..
582 Raster-Color-Designer,Note-Maker,Logo-Maker, MusicsA-N,FontsA-O,Logos(ca.23)
583 Sinus-Maker3.2,Demo-Maker1,Color-Editor,Laufschrift++,Intropacker2.1,Pict.Linker2,Copy-File/PartII
623 SCTWriter,Timecrunch5.1+,Sledgehammer+...
624 MagicSymphonie (Datenverwaltung), Superlabel (komfort.Etikettenditor),Popcorn#006, MOB Profi#1 Menügest. Sprite-Editor), Waterfall, Spellbind Writer...
643 Uts.(Texteditor, Note-, Infomaker, Notewriter,Basic Condenser, Artwriter,Mega-Packer, Picchanger..
665 Rockmonitor IV (m. Digis) + ACA-Writer
667 Utilities (Demo-, Intro-, Char- u. Screengenerator)
669 Beat-Box-Editor (Super Drum-Machine! Mit digitalisierten Drums! Kreieren Sie Ihre eigenen Sounds)

671 Hardware-Tester (Floppy Reperatur-Kit, C-64_ Checker, Justager, Floppychecker..SUPER!!!)
673 Utilities (Characterset-Maker, Sprite-Buster, Anti-Virus, Message-Box, Magic-Monitor...)
674 PD-Service-Freeware-Collect.(Blitzcopy, Floppy III, Progr.-Verwaltung, Stundenplan, Dir-Sorter...)
675 Utilities (LP-Datei, Morsen, Textwork, Latein-Wörter, Mathe, Rechnung, Biorhythmus, Reaktionstest..)
676 Utilities (Introcreator1.0-1.8, Timecrunch 5.0, Compactor, Speed-Packer, Megacruncher...)
677 Heka-Freesoft Dateiprogramme 3 (Kontodatei, Umsatzdatei, Cassettendatei, Vereinsdatei, Arbeitsplan...)
678 DFÜ-Programme (NUA-Scanner, Proterm 64, DataHacker V2.1, Terminal, Unidatpro...)
679 VTC-Spread-Disk #1 (Reisekosten, AMS, Tape-Label-Print, Tripel, Ungleichung, L.A.R.A., Peace...)
680 Utilities (Sherlock, Bulletin-Board, C64ker, Disk-Creator, Disk-Doctor, NORAD, Kermit....)
681 Utilities (28 Stück: Sprite-Mover + -Klauer, Piclinker, Sound-Buster, SCR-Eddi, Lazer-Typer...)
682 Utilities (Fractals Generator, Disk-Search II, Hires-Move, Ultrafont+++, unsichtb. DIR, Diskothek...)
685 Utilities (Softi-Format, Zeichensatz-Editor, Turbo-Tape V3.15, Tape-Cracker, Messbox V2+V3, ISC V2...)
686 Arrow-Designer-Pack + Letter-Writer 9
687 Verwaltung (Datawork,Unidatpro,Cops Base,Database1+2,Mail-List,Easy-Catalog,64er-Archiv,Rezeptario)
688 Utilities (Index 64, BASIC-Befehle 1+2, T.Dir, Disk-File 4.9, Disketikett., Txt-Verschl., Schreibmasch..)
689 Utilities (DBASE, Load-Adress, Disk-Tidier, Color-Selecator, Employer Tax, Jogger, 4040 Commands...)
690 Utilities (TBS-Mon V2, Voice-Rockmonitor, Memory-Changer, ROM-Monitor, SPR-Interlace...)
691 Utilities (ZS-Editoren, Text-Editor, Rob-Music-Cracker, Layout 64, ZX-Spectrum-Simulation...)
692 Utilities (SID/VIC-FX-Press, Macro-Assembler, Raster-Editor, Lyrik 3.0, Spritekill, Zeilenmarker..)
693 Rockmonitor V 5.0
694 Utilities (CFB-Copy Dev.9-->8, Speeddostape, T.E.S. Compressor, Grafik-Wandler, SBS-Editor...)
695 Utilities (Intelligenztest, Songwriter, EST 1985, Kombinatorik, Bruchrechnen, Gauss/Krüger....)
696 Heka-Freesoft Drucker 2 (Adress-Etiketten, Marktlage, Sternzeichen, Biorhythmus, Riesengrafik...)
697 Utilities (Faktur, Drucker, Copy 220, Code-Master, Screen V1.0, Garfield-Coder, Scroll-Writer...)
698 Utilities (FCI-Virus-Writer, 40-Track-Formatter, Intro-EditorV5.0+V7.1, Editor-Maker, DangerFloppy...)
699 Utilities (Demo-Maker/MTV, Effect-Editor, Intro-Packer V4.0, Simple-Writer, Geos-Cracker...)
700 Utilities (Mess.-Creator V1, Geschäftsbriefe, Dixy-Datei, Supertest V2.1+, Change BASC...)
701 Utilities (Flash-Edit,Timecruncher 3, Dic-Convert 1+, INTROMAKER V3.4 (m. Sounds, div. Chars...))
703 Utlities (Art-Bouncer, F.-Color-Edit, Orion TV 5.2, Disk-Cracker, TFC-Quickload, Alphawriter...)
704 Message-Constr.Set,Prof.SinusMaker,Front-Editor3)
706 Intro-Maker2.0,Letterviewer1.1,Messg.Boxie,Textedit
708 Utilities (Home-Manager, Magic-Poker 64, G/S-Mega-Convert, Info-Maker, Texteditor 2.1, 6 Kopierer)
709 Utilities (Intro-Packer V2, Dualsystem, 4-Color-Converter, Drummaker 2+(Super!),File-Crypt,Eupander)
713 Super-Music-Disk (Voice-Rockmonitor, Rockm. 5 (mit Digis), Prodrum (Schlagzeugprogr.,ideal zu Rockm.)
714 Test-Disk (C64 + 1541 - Tester + Disk-Utilities)
761 Super-Diskutilities (Flippy Menu, PRG-Verwaltung, Scopy 64, Disk Dat., Speed Format, Disksorter neu (enorme Möglichkeiten!), 80 Coloums, Auto Menu, Easy Load (Super!),Turbo-Maker,Autostart-Generator..)
762 Allround-Grafik-Utilities (Graphmaster, Pic-Wandler(Menügesteuert, Super), Print-Shop Utility (guter Picwandler), Koala Display, Doodle Slideshow, Grafix...)
764 Sprite-Editor,Sys-Finder,Mon-Dos,BasicXref,Seq-Edit
814 Titelbildgenerator (mit Bildern und Musiken)
816 Amateurfunk (Super, alles für Funker: Finger-/Aktiv-/Vierpolfilter,IC-Daten,HF-Technik,Netzwerkanalyse, Dämpf-Glied, Lautsprecher, QSL-Kartei, Elektronik...
836 Deluxe-Driver 4.2 + Music (Der Computer als Radio: Sounds können gespielt und verändert werden!)
845+846 Disk Devil #5/Century (Absolut geniale Utility-Sammlung, auf die kein Freak verzichten kann: Disk-Kopierer: Nibbler, 15s-Copy(parallel), File-Copier, 256k-Copy, Diskettenmanipulierer, Grafik-Programme: Zeichenprogr., Picchanger, Lores-Conv.; Sinus-,Sprite- u. Charmaker; Turbo-Assembler, Monitor, Art-Bouncer...)
847 Crime-Utility-Disk (R.Designer, Letter Maker, Koalapainter, Cross-Linker, Mad Eddi, Rainbowmaker...)
879 Logo-Shower (Dieses Tool macht es einem einfach, eigene Logos zu erstellen: Koala-Bild + Text (1x1 +2x2), Scroll + Effekte nach belieben zusammenstellen...)
880 Userpack V1+ (Ratpoison V3.1 (Copier), Bronx-Packer, Logo-Invert, Disk-Tarner, Raster-Designer+, Logo-Mover, Scroll-Designer, Deluxe-Driver 3.0...)
881 Oscar (Super Grafik-Utility: Full-Screen-Pictures editieren (nützt den Rand voll aus), Triple-Font (Zeichensatzgenerator), Adventure-Generator (Für eigene Abenteuerspiele!, sogar Bildeinbindung möglich!)
883 Utilities (Personalverwaltung, Etikettenprinter, Logo-Painter,Cross-Reference,Future-Composer 3..)
885 Hires-Zeichenprogramm, Sideboarder-Writer (Schriftzüge im Sideboarder, exp. multicolor-modus..)
886 Color Expander, div. Konverter: OCP Artstudio-> Bitplane, Koala -> Sprites, Pict.-> Char (!), Pic->FLI, Char.-> Sprite, Drumeditor V3.0, Char.-Ripper...
887 + 888 Popper-Utilities/ TERA : FLI Graph (v.Blackmail: Zeichenprogramm: Alle 16 Farben pro 4x8-Matrix), Turbo-Assembler, Future-Composer V4, Cross-Linker, Babygang Compactor, 35/40-Track-Kopierer, Starion-Text-Writer, Contex-Writer; Niveau verglb. Disk-Devil 5
890 Platinen-Editor (gedruckte Schaltungen entwerfen und ausdrucken: Treiber für Epson-Kompatible und Star SG-10), File-Reback (holt gescr. Files zurück)
905+906 Graffity-Music-Disk (richtiger Synthesizer!)
908 Grafik-Tools: Grafix-Creator, FLI-Designer/Cosm. Bitmap-Mover, Sinus-, Raster-, Logoeditor...
936 Brazol-Utility-Disk (Blockgfxedit, FLI-Designer, Sinuseditor, Disk-Formatter, Scrolltextwriter...)
937 Accuracy-Tool-Disk #02 (Multi Drawer, Sledgehammer V2+, Disk-Trainer, Century-Coder, Digiripper..)
950 Graphic-Creator 1, tss-Space-Crunch, Raw-Info-Wr. 2, Diskretter, Toto, BN-Packer, PSQ-Link...
951 Blackwriter, Etiketten-Print, Telehacker, Ultimate Hack, Hidvox (Bilder bearbeiten, als Video absp.), 1660 Wardailer, Omnihack Code Hacker...
954+955 Fontdisk von MSM-Studios: Mit MSM-Font-editor, Font-Dieb, ca. 130 Zeichensätzen u. MASCAT (Font-Transferprogr.: u.A.:Artstudio, Sprite-Writer, Zeichensatz-Ed., Stardatei, Mosh-,RCC+SDI-Writer)
998 Ask The Real You (Psychotests aller Art, engl.)
999 Horoskop (dt., erstellt ein ausführliches Horoskop nach astrologischen Gesichtspunkten, Drucker erf.!), E-Nummern(Farbstoffe usw..), Doktor 64 (testet Hardw.)
1000 Super-Platos (einf. Platineneditor), Elektronik, Transistor, Textmaster (einf. Textverarbeitung), Softw.-Blitter(f.schnelle Grafik), Char.-Manipulator,Plot-Editor..
1001 deutscher Sprachcomputer (s.gut), Jch-Relocator, Voice-Track, Gray-Editor, DORIS 64 (Monitor, Assembler und Disassembler), Coder-Virus-Killer, Rechnung...
1002 PGM-Basic (geniale Basic-Erweiterung: Grafik und Text (bel. Größe) beliebig mischen, dynamische Sprites m. 1 Befehl bewegen... ; ideal für eigene Spiele!!)
1003 Grafpax 1.1 (für Präsentationsgrafiken aller Art: Kuchen-,Säulen-, Punkt/Linien-Diagramme erstellen!)
1004 DFÜ (Multiterm V5.2, Silver City, Geoterm...)
1005 Disk-Helper (univ. Diskutility), PS-Graphics-Converter u. Druckprogramme, 20 Musiken
1006 Koala-Printer(druckt in Schattierungen,MPS+Epson), File-Viewer, 6502-Befehle, Apfelmännchen-Programm
1007 "Copy-Stuff" (amerikanische Kopierprogramme)
1008 Lynx 2.0 (Disk-Utility),Diskmon 3.0, Mega-Assembler 2.0, Basic-Compressor, CCGMS (Terminalprogr.)
1009 Platine 64 (Platinenlayout für Profis: auch zweiseitig mit Durchkontaktierung usw.; jedoch Plotter erf.!)
1010 MWriter (geniale Textverarbeitung: Download-Zeichensätze, wahlweise 80-Zeichen-Darstellung, 55kB Speicher, Bildeinbindung usw...mit ausführlicher dt. Anl.; angepaßt für Star NL-10, auch andere Drucker mögl.)
1011 Kwik-Writer (s. gute Textverarbeitung), Bitmap-u. FLI-Editor/Saga,Charwandler+Editor, Future Composer..)
1060 New Fun Gfx-Machine (engl.):eingeschränkte (aber funktionsfähige) Version eines Hires-Animations-Progr.
1061 CAD-System V3.0 (engl.): profess. Konstruktionsprogramm mit über 50 Funktionen!, ausf. engl. Dokum.
1062 Crossword-Puzzle-Maker(engl.): Erstellt (nach Eingabe der Wörter,auch dt.!)ein passendes Kreuzw.rätsel
1063 Druckerutilities für MPS 801:(Textpr.,Schriften...)
1064 CHLB 7/91: adress book, mail, therapy,telephone-book, labelmaker, 9sec-format, decision maker...
1065 CHUG 3+4/91: screenweaver (Hires-Zeichenprg..), multi-form, synth box, CD-Filer 6.0, any printer...
1066+1067 Odysseus-Floppy-Tools (Crack-Sen., Master-Lock, Pro-Disk 64, Diskmon, User-Pack(s.umfangr.), Disk-/Track-/File-Check, Ripper/TSS, Disk Demon...
1068 US-Databases: Stamps, Movietrak, Audio File, Coin-Collection, Record Finder, Baseball, Article-Filer...
1069 Two-Task-System (engl.): Betriebssystemerweiterung für (beschränktes) Multitasking auf dem 64er!!!
1180 Profi-Uts.: Music Spy, A.G.F.-Konverter, Hires-FLI-Des. (Super!m.Draw- u. Undo-Fkt.), Logodesigner, 64*8 Logo-Editor,8x8-Charedit, Soundtracker,Packer, Monitor/Mgc.,CopyTurbotape<->Disk,Apx Megacoder..
1182 Verwaltung: Artikelverwaltung, Heizkosten, Personalverwaltung, Video-Datei II (Super: Mit bel. vielen Filmen/Cass.!),Führerschein!, Edelgraf (dt. Zeichenpr.)
1183 DFÜ (Handy Term V8.52, CCGMS Elite, Ansiterm, Kermit V2.1, BTX-Patch) + Fonteditor,Sprite-Designer
1184 Uts.: 1764-Assembler, Disc-Tape-Copy, 4-Board...
1185 Grafik+Sound: Sprite-Design 2+, Graph.-Creator, Wizzine, emc-Editor, Future-Comp.V4,Game MusicCr..
1186 1764-Uts.:Multi-256k,XMem-Assembl., Dirmaster..
1187 Spanish-Tutor, Super Labeler, Phone Book, Disc-Compare, C-64-MS-DOS, Commando 64 (Dos-Menü)..
1188 Business-PD: Bank Account, Date Tracker(Terminkalender), Labeler IV, Letterhead (Briefkopfeditor)
1189 US-Mixed.Uts.: Geos-Disk-Editor, ARC- u. Zipper-Archivierprogramme ... exakt wie auf dem PC!!,Mega-Tool II (umfangr. Diskutility), Magic-Copy (schnellster File-Kopierer!!), Coder-Virus-Killer + div. 128er-Progr.
1190+1191 DMZ-Utility-Pack: Fast File-/Diskcopy, Easy-catalog 2000, Record-Box, Music-Assembler, Future-composer 4.1+,Crowther Paint(Super Zeichenprogr.!!), Dir-Master+(jetzt noch mehr Funktionen!), Deblitz...
1192+1193 Novaterm 9.5 (Super-Terminal-Progr., neu: jetzt m. dt. Anleitg., 80-Zeichen-Modus, VT52/102 u. ANSI-Emul., f. 1650/60/70, Hayes 1200/2400 uvm...
1194 Calc 1.03 (umfangr. Tabellenkalkulation (Spreadsheet, max. Größe: 240*240!, mit engl. Anleitung!)
1195 The Data Base 64 (Zur schnellen Verwaltung bel. Datenmengen m. Maskengenerator usw., engl. Anleitg.)
1196 1581-Utilities: Bootmaker, Geosautoexec, Probls...
1197 Homemate (engl.): userfreundliche Karteiverwaltg. für Adressen, Haushalts-Geräte u. Notizblockfunktion, Mr. Label Maker, Selco-Basic (Erw. m.vielen Grafik- u. Sound-Befehlen), Spirograph (zeichnet Rot.körper), FLI-Designer 2.0/VSN, Hires-AFLI-Des.(320*200*16)
1198 Charset-Ripper, 3D-Anim., Multiplex-Editor, Block-Gfx-Edit, Koala/Artist/Paintm.-Konv.,Sprite-Machine...
1199 ACY-Tools#5(MFL-Edit,Parsec-Music-Ed.,Copynib. Music Raster Cr., Hires to Sprites, SKL-Protect 3.2...
1200 FLI-Shower, Parascroll, MFL-EditV4 (packt Spiele-Levels zus.),Wixbouncer,Music-Search,IRQ/NMI-Load..
1201 IQ-Test (gut),Psychotest,Tools-Pack, Cruel.Cruncher 2.5 m. dt. Anltg.!!, Riesen-Weltraum-Datenbank
1202+1203 Zeichensatz- u. Sprite-Tools: Atrix-Char.-Ed., 1x2/2x2-Edit.,Triple Font,SpriterV2, Sprite-World, 100 1x1-,8 1x2-, 18 2x2-, 5 Multi-Chars., Char.zoom..
1311 Tools: Convert Studio (für alle möglichen Bilderformate u. Fonts), Deformatter, FLI 2.3 + -Displayer, PD-Music-Editor (komponieren), Keypatch, Triad-Cr.
1331 Turtle-Basic: Befehlserweiterung m. vielen Grafik-Befehlen u. Bsp., Basic-Prg-Analyzer, SIR-Archive, TurboTape->Disk,Hires Painter(geniales Malprogr.!!)
1332 Disk Demon,Bitmap-Edit, JC-Assembler(s.gut!), FLI-Sprite-Maker, Multiplex_Editor(für 16 Sprites)
1333 Tape to Disk, FLI-Graph-Link, Paranoid, div.Packer
1334 Jch-Musiktools: Jcheditor2.53+m.6 Demos,Delux-Driver,Relocator, Assembler! Für Musiker ein Muß!
1335 Music-Mixer, Music-Search (Wahnsinn!Findet 90! Players!),Menu-Maker (Erst.Sie Ihre eigenen Ladermenüs!); Turbo-Ass 6.1+, Routine-Relocator, Packer
1369 Drucker: Text64, Etikettendruck, Multi-Hardcopy, Visitenkartendrucker m.7 Motiven,Tape-Designer
1370+1371 Does-the-Job BBS: TOP-Mailboxsystem mit 140 Seiten Dokumentation auf Disk, Top-Userverw.
1372 Bundesliga-Verwaltung (m. Ergebn. v. 92/93,bel. erw.bar), Fußball-WM-Daten v. 1990, + div. Utilities
1373 Family (Stammbaumverw.), FracMaster(eines der besten Fraktalgrafikprogr.),Coproz 1541 (läßt d.Floppy-Prozessor mitrechnen), GAS 64(Grafikmanipulat.), ARC-SDA, GIFvert u. CBM->GIF-Konv., Repair 1581
1374+1375 CAD 4.0 u. 1376-1383 (8 Nr., Objektbibliothek (optional))! Ein CAD-System, das seinesgleichen sucht, mit Riesen-Objektbibliothek (1376-1383) für techn. Zeichnungen (Bau, Möbel), Elektronik, Musiksymbole, japan. Zeichen, mathem. Symbole,Chemie- und ANSI-Symbole, unterstützt sämtl. GEOS-Fonts!)
1394 Kochrezept-Datenbank, mit 200 Rezepten v. T.C.
1423 Tools for fools /ACP: div. Packer, Relocator, Logo-Editor, Noter etc., +Advanced Dir-Master 4.1(!)
1428 DMC 4.0 (Demo-Music-Creator: Spitze! Mit Klaviatur, macht sogar autom. Akkorde!), A.M.P. 2.3+ (komf.Music-Composer), CCGMS 2001(Terminalprogramm),Sprite deluxe2 (einer d.besten Sprite-Edit.), Music-Search, Music-ED (m.Voice-u. Waveformedit)
1429 Tools für 1581-Floppy: Unzip/Unscratch,DIR-Editor für SFD/1581/1541,Sub-Dir-Aid,Partition Aid,Hacks, + Kopierprogramme aller Art f. 1541 +Elvira2-Demo
1430 Zeichenprogramm,ECI-Graphic-Editor (ECI/AFLI), Super-Hires-Editor,SFX-Editor, 1581-Dir-Editor...
1431 Dr. Lazy's Tools: Sinus-Searcher,Pic-Splitter,Dir-Designerpro, Hires-FLI,Koala/FLI-Convert,SuckCopy, Comicnoter, Layersprite_Edit.,mad-formatter (8sec!)
1432 DatMan: Universeller Datenmanager, ideal f. erw. Adress-Datensätze etc., Mag-Editor, Music-Terminalprogr.4,Unformat 1541/CMD-Festpl., Hackpack3: div. Cruncher+Linker, Big Clock, Menu-Maker, geninus...
1462+1463 CMD-Utility-Disk (nur für CMD-Geräte: Menuette, Part.-View, Filesucher, Arc250, 1700 to1750..)
1464 MS-DOS 64+1541 reads MS-DOS: PC-Disks lesen u. beschreiben: Kleine Modif. d. 1541 nötig! Mit Anleitg.
1465 Digiplayer 2.0: Spielt RAW-Digis v. Amiga,ST,PC, Mac,unterst. REU!, Software Katalog (erst. Disk-Kat.)
1466+1467 Infos rund um DFÜ (engl.): Lexikon, Slang...
1470 MAE 1.5: Top-Assembler m. vielen Bspen u. Erkl.: 6502-Befehle, Opcodes, Videochip, div. Sortieralgor.
1497 TOP-Archivierer: (UN)Arc 2.5, Arkive: Packen ganze Disks in ein File!, Omega-Q(entp. auch PC-Archive)
1524 UNIX-Shell, Checkbook, Tetrix, Dominance (Spiel, tolle Risiko-Var.), EBBS-Mailboxprogramm (s. gut!)
1587 Best of Kingsway I: Family-Tree (sehr komf. Stammbaum-Progr.), Word-, Text-, Disk-Master, Disk-Manager, Moon-Base (freie Datenbank), Disk-Helper, Label Maker
1589 B.of K. II: Comm-Term 3+, Your Checkbook, Typewriter (Drucker als Schreibmaschine), SEQ-File-Read, Harmonizer, Baß-Boxenbau, Networth, Disk Block Fiddler...
1592 CDU-Anw.I : Disk-Toolkit (genial), Relocator, Orrery, Ultim.Data-Maker(Datas aus MC),Labeller (Etik./Adreßpr.), ASCII to Basic, Windows on C64,Sprite-Extract./Animator)
1594 CDU-Anw.II:Forth,Texteditor,Easy Scroller,Disk-Turbo, CDU-Paint (s.gutes Hires-Zeichenprogr.), Devaid: 41 neue Basic-Befehle! Top!, Border Sprites
1598 CDU III: 6510+- u. Fast-Assembler, Unassembler, C-64 Dbase,SID-Sequencer+Demos,Sound Tools,Help64 (wichtige Speichertabellen etc.), Font-Factory, Vidi-Basic, Animat.

1599 CDU IV: Dir-Explain (super f. Anfänger!),Multi-Sprite,Rotatron (Animationspr.), Base-ed 2 (freie Datenbank), Pointer, Multi-Sprite, PrintPic, Maze-Generator, Nudge (Screenswap)
1600 CDU V: Grafix-Factory(Blockgr.gener.),Screen-Manipul., Joystick-Tester, Rastereditor, RevASM (symbol. Disass.)
1601 CDU VI: Sprite-Basic (Erweitrg.),Sprite-Generator,Aleatory-Composer, Adress-Base, Spreadsheet-ED (s.gute Tab.-Kalkulation),Graph-ED (Super! Erz. Diagramme),Money plus
1602 CDU VII: Memory Scan, Xinout (Basic-Erw.,für Eingabemasken),KA43 (Basic-Erweiterg. m. top-Druckbefehlen(ser.+ parallel) f.Text-/Bilder,Banner,Poster..alles!,Full Disk Jacket
1603 Wordsearch(erst.Wortlisten),Screen Store,Interrupts 64, Intro-Linker,Sprite-Masker, SEUCK-Extensions (u.a.Musik)..
1604 CDU IX: Chared deluxe, Screen Designer&Compiler,Disk Doktor, BusiBasic(Erw.), Raster Master, Disk sleeve maker, Converter Hires<->Screen (Blockgr.),TextED(Textverarbeitg.)
1606 CDU X: File-Hunter,Scrapbook,Quikword (gutesTextpr.), Progr.-Compare (zeigt Untersch. auf), Diskonomiser (autom. Diskkatalog), Superfile (Datenb.),template design, Spriteedit
1641 Prodrum (Digi-Drumprogr.), Billy(Rechnungsprogr.),Biorhythm.-x/-Druck,Width80,Computer-Film,Disk-Creator I+II..
1642 ZS/Spriteklau, Ultimate Linker, SBS-Editor+Spriter,TFG-Modul, Sledger, Link-Relocator, Superwriter+, Titelbildgener.
1643 Sprite-Mover,Strichcursor,Soundbust-System,Soundpakker, Magic-Sprites, Ramdisk, div. Verschlüsselungsprogr...
1644 Musiksoftw.: Musik-master, Musicmaker, Synthesound, digital audio-player +viele Musikst.,6 Floppy-Musikst.(Spaß)
1645 Digi-Designer, magnify (vergrößert Ausschnitte), Video-Dat 5.0 (Top-Videoverw.), Phone-Master, 52s-Mastercopy, SIR-Copy (Das schnellste+sicherste Filecopy!),SIR-Install, Power-Print (schneller Hiresdruck), MicroDIR, Disk-surface
1646 Char/Screen-Tools: Char-convert, 2x2-Pattern-Fill, Adr.-Collector, S.Master Relocator (verschiebt alles), Variopress, Video-Movie-Writer (verarb.auch Trickfilme),Sub-/NOI-sinus
1647 Logo-Editor (verarb. u. konv. auch Pics,Sprites,Chars), Char-Wandler 2.0,Fantasy-Designer II,Timecrunch 6.1, FTI..
1648 Directory-Designer (der wohl umfangreichste Manipul.), Dir-Master, Disk-Master (Monitor), Freezer/Mutator (Picrip.)..
1649 Progr.-Util.:Turbo-Toolkit,Basic-Aid,Speicher+Diskmons, 6510+(Assembler), Disk-Doc deluxe, Hypra->Giga, Wedge...
1650 Pic-Changer, Trainer-Install, Progr.-Filing-System,Haushaltsf.(Haus,Auto..),Lagerbest.,Kontenverw.,Soundtracker2.1
1651 Disk-Maintenance,Multi-Backup(m.Schnellscratch),202-copy,Graphics-Copy(konv.>10 Grafikform.),Plus-Disk+Diskmon3.0(Monitore),Dir-Sorter,Contact DealerV2(Top-Adreßv.)
1652 Profi-Tools II: User-Tool1 (Monitor+Packer etc.),(De)reverser, Lores/Hires-Konv., Disksorter II, ACC-Char-fixer, Memory-Scanner, Sprite-Turner,35fach Fastload, FE-Soundedit
1653 Copy-Shop 3.0(7 versch.Kopierer),Optimizer,Expert OS, Copymodul(u.a.40Track-Filecopy), Formularmaker,4worldcr.
1658 Utility-Disk II für 1581:Copier,Subdir,Dir-Print,Filetrace..
1659 Plotter-Disk(f.1520):Hardcopies,Banner,How to Plot,XY..
1660 Grafik-Utilities: Hi-Pic-Creator (TOP-FLI-Malprogr.,viele Zeichenfkt.),Logo-Viewer2,AFLIEdit2,Oregonplot,Spritetutor..
1661 Victory-Tooldisk: die 26 meistbenutzten Uts. von V.:u.a. X-FLI-Converter,Prg.Splitter,Arcive,div.Nibbler,Reconverter..
1662 Basic-u.Diskuts.:Austrosp.,PCM,div.Dir-Stempler,Turbo-BootMaker2.3, Toolkit 2000(Top!Mit Pokefinder),BAM-Editor-Fast,Diskmanager,Dirwriter,Disk Expander(bis 17 Blocks)...
1663 Micro Disco (guter Musik-Sequencer), FLI<->Koala, Writer-Collection(FLI-,Ball-,Sky-,Play-Writer,Alf-,Exilnoter uvm.)
1664 SID/PIC 3.4:Sidplayer-Musik-Spieler+ca.50 Musikstücke

"Writer":

>> für Briefe, Mitteilungen, Anleitungen auf Disk! (Keine Textverarbeitungsprogramme!)

017 Movie-Writer 1.2 (m. vielen Musikst. u. Zeichen), Future-Writer, Laufschrift-,Masken-,Titelbildgenerator
023 Final Messager (Super Writer, komplett)
027 Writer-Disk(Ninja-,Dream-,Hyper-,Message-Writer)
029 Bullshit Letter Constr.Set(Writerm. super Effekten)
069 Legend Writer (Der Writer mit den 'Fliegenden Buchstaben, Super!! Mit Packer,Sounds u. Chars.!)
070 Writer-DiskII(Enigma-,Super-Writer,Electro-Pencil)
120 Writer-DiskIII (Crazy-,Real-,Introd.-Writer,Lazer Typer, Weltrekorde II, Writer, Funny Writer...)
168 Tetra-Writer V1.0 (mit Sprites und Scrolls)
265 Classic-Writer 2 (Super Writer m.Sounds+Chars)
267 Vision Writer V1 (Writer mit Zeichens.-Effekten)
300 Power-Writer (Mit kleinen und großen Zeichen...)
366 Savage Writer (m. Sounds u. Chars)
379 Rock-Writer, Funny-, Serious-, Profi-Writer
408 Message Creator I (Mit Chars. und Musiken)
409 Cyborg-Writer (m.vielenZs.),Sprite-MoverV9.0....
434 DeLuxe Eddi (Message-Writer)
513+514 Moshwriter (Mit Riesenauswahl:Sounds+Chars)
517+518 The Hammer-Writer (auch große Chars!)
537+538 Softwriter (Wahnsinn!MittollenEffekten!Incl. Musiken,Chars,Sprites,Scrolls,Flashes,Cursorsetc...)
547 Raw-Info-Writer (Mit vielen CharsundSounds)
568 Pagewriter(m.Musiken und Zeichensätzen)
577 Enigma-Writer (m.Chars,Soundsund Cursors...)
580 Excellent Writer II (m.Soundsu.Chars)
588 Final-Writer(MitvielenMusiken)
589 Replaywriter (MitMusikenund Chars)
590 Message-Creator (-""-)
613 Neff's Writer 2 (Mit vielen Sounds)
668 Serious-Writer (mit Chars und Sounds)
672 Crazy-Writer(m.ca.100 Zeichensätzen (Chars))
683+684 Mega-Writer V7(Super Writer,viele ZS+Musik)
702 Message-Writer + Art-Writer (m. Sounds+Chars.)
707 Superwriter 2+
807+808 Scrap-Writer III (Super Writer mit Sprachausgabe, 'ner Menge Digis, Sounds, Chars, Cursors...)
811 RCC&SDI-Writer (mit 46(!) Sounds und 26 Chars)
815 Messager V4.0+ (m. Scrollers, Chars, Musics), Quarterback, Future Introm. 2/ACF
855+856 Excess-Writer V1 (lächerliche Ausstattung: Gerade 100 Zeichensätze und 40 Musikstücke, gut)
867 Screen Writer, Funny Writer, Backsave/Load

Intro-/Demodesigner:

019 Double-Demomaker (Für zweiseitige Demos)
022 Demo Designer 3 (Demomaker m. hervorr.Sounds, Lettermaker III (schreiben Sie 'Briefdemos')
025 Demomaker (Mit Koalabildern, Sounds und Chars)
064 DSC-Titelmaker(mit mehr Chars und Sounds)
068 Intromaker (Machen Sie Ihren eigenen Vorspann)
103 15 versch. Intromaker (natürl. ohne Accessoires)
123 Titelmaker + Soundletter (Mit Sounds und Chars)
233 Annex Intro-Designer (cooler Intromaker)
255 TCC-Intro-Editor (mit eigenen Sounds+Chars)
268 Intro-Designer 2 (mit Sounds, Chars und Rastern)
270 Intromaker V3.4/GSP (m. div. Rastern,Sounds...)
304 Intromaker V2.0 (Mit Rastern, Chars und Sounds)
326 Intro-Designer++ (verbessertr Intro-Designer) +Utilities (L99-Packer, Messager V1.0, MD-Virus...)
353 Demodesigner/NPS (mit Sounds, Chars, Pictures..)
354 Intromaker/PWR (m. über 40 Chars u. Sounds)
362 Demo-Designer II (verb. Vers., m.Sounds, Chars..)
363 Demo-Intromakers+Writer(Omega-Writer,Intromaker V1-V3, IntroV1-5,Beastie-Editor7+8....)
387 FCT-Demodesigner (mit vielen Sounds)
388 RIAS-Intro-Utilities(Raster,Sinusalgorhythmen,Eff...)
470 Intromaker 2/GSP (Mit Musiken,Digis,Raster, Wabbeln, Snaker, Rahmen, Vorhang etc...)
567 ArtIntro-Editor,ILeave,Disklock,Error-MakeV2.3..
666 TMG-Demomaker 1 (+ Utilities für eigene Demos)
670 PWR-Intromaker (mit tollen Chars und Sounds)
705 Rock Your Demo (Demomaker + D.Whittak-Ripper)
710 Intromaker von "The Skaters"
765 The Final Intromaker-Collection (TMG-Introm.1-9)
820 Intromaker 3.5/GSP (SUPER! Verb. von V3.4)
852 Introdesigner 3 (Genial!!!) + Utilities
1422 Intro Booster/ACP (einfachste Handhabung!)

Adventures:

(=Abenteuerspiele)

004 Adv.-Coll.:AdventureGenerator,DerMagier (mit 24 Bildern),O'HaresAdventure,Othello..)
169 Der Fluch von Batterslea Hall (dt. Adventure)
170 Das Geheimnis der Pyramiden (dt. Adventure)
273 Heka-Freesoft-Adventures (Das Grab, Pyramide, Der Säufer, Bombenleger, Insel des Grauens...)
297 Jason (Action-Adventure, leicht)
523+524 Verschwundene Juwelen(sehr komplex, dt.)
650 Collect.: Surv. of fittest,Nightmare Park, Pirate Cove, Mars Adventure, Will of Wises, Hacker...
953 Heroic Quest I (deutsches Rollenspiel m. leichtem Fehler, läuft daher nur mit Reset-Knopf! Ideal für Rollenspiel-Anfänger (Ultima-Profis dagegen dürften es in knappen 4 Stunden geschafft haben...), hohe Motivation! Wichtig: Zuerst Anleitung lesen!)
956 Peter-Diehm-Abenteuer-/Simulationsspiele : Trans Tasmania, The Scots, Atlantis, Etrusker, West Indies, Neuseeland Kiwi GmbH I+III... alles deutsch!!
988+989 Harak Iri (Ein sagenhaftes deutsches Grafikadventure!!! Spannend und witzig! Wertung: 98 Punkte!)
990 Das Dämonenbuch (dt. Grafikadventure,50 Räume)
1052 Neuseland Kiwi GmbH IV, Die 5 Bücher von Tronje und Greg Lemon/H.(dt.Adventures m. Block-Grafik)
1206 dt. Adv.: Ciron 3, Höhlengeh., Zauberland II, Endstation Vesuv, Pyramidenpower, Ruine Eckstein, Adv.
1207 Planet des Todes (Super dt. Gfx-(=Grafik-)Adv.), Grab des Pharao, Reporter (gutes dt. Gfx-Adventure)
1208 engl. Adv.: Qlink in Peru (Gfx), Mallagor (Txt.), Bugsy (Super-Hires-Gfx!!,alle Bilder werden extra gez.)
1209 engl. Adv.: Souls of Darkon(Gfx),Token Hunt(Bl.gr.)
1210+1211 Torchbearer (komplexes engl. Fantasy-Character-Rollenspiel!, mit Dungeons, Towns u. einem Schloß!
1212 D and D (Txt.), Unicron64 (Txt.), Future (dt. Gfx.), Zeittunnel (dt.Gfx.), Quasimodo(dt.Gfx), Warrior(Txt.)
1213 Odyssee (dt. Fantasy-Rollenspiel), Mario (dt. Gfx-Adv.), Händler des Morgenlandes (dt. Handelssimulation)
1320 bis 1325 (6 Nr.) EROS (dt.Science-Fiction-Grafikadventure: Jahr 2086,Sie sind Polizist (u. Frauenfan-a'la James Bond..) u. müssen d. Welt v. Aliens befreien!
1328 Ocean Life Project (dt. Umwelt-Simulationsspiel)
1329 Indiana Jones-Jäger d.verl.Schatzes (dt.Textadv.)
1450 bis 1455 (6 Nr.) Die neue Stadt: Interaktiver dt. Roman: Best. Sie d.Verlauf selbst, multiple choice !
1615 König 4 (Wirtschaftssimulation im Mittelalter, ähnl. "Kaiser"), Tips&Tricks (u.a. Lösgen. zu Harak Iri(!), Zauberland, Stress 2, Das Gift, Leonardo, uvam), Camels
1616 Leonardo 2001 + Stress 2 (2 gute dt. Adventures, nicht allzu schwer), Fahrsimulation, Castle of Doom, Blockie Prv.

Spiele (gemischt):

013 Cops and Robbers,Pharao'sNadeln, Trek 64, Atom Handball,Tron,Petals, GrandPrix, Montana, Patrum...
040 Triads, Space Arena, Busters,Rox,Bowling,Yatzee...
041 MazeBall,Kanufahrt,Hektik,Roulette, Zauberplanet, Grosses Rennen, Zauberland I+II, Streichholz-Game...
062 TheMetallien,Shoot'emupII,StarTrek,Zauberplanet..
089 Agricola (Wirtschaftssim.),Cool Game, Allg.wissen..
090 Monopoly dt., Crak Up, Shoot'em Wild,Paranoids...
104 Marauder II+, Dragon+,TerraCrestaII,Virus++...
137 StarForce,Weltreise,PyramidII,CastleofTerror...
138 Schach,Tennis,Kniffel,Artillerie,3D-Reversi,Tron...
159 Soccer Manager, Bundesliga, Schiebung, Outrider...
160 Race WithTheDevil,NatoCourse,CrackersRevenge...
165 Discovery, Olo,BreakIN (Super!!, viele Levels+Editor)
209 SOS, Wix-Wax, Star-Lanes, Motie, Blackjack1.1, Galactic Empire, Gun Fighter, SexPuzzle,Reaktionstest...
210 Shoot'emup-Constr.Kit-Games 1-3, Superhirn, Play, Astro.-Wars-Preview
211 Atom Handball, Pharao's Nadeln, Chess for Two, 64-Baseball, Numpus, Crazy Bomber, Great Pyramid...
212 Guessit, Banker,Tic-Tac-Toe,Enterprise,Birthday...
221 Flying Ace, Casanova, Vulgus, Erbe der Ushers, Voyage, Space One, Underground
263 Superhirn, Fast-Match, Poker, 17+4, Spielautomat, Magic Square, Kniffel, Türme v. Hanoi, Solitaire...
266 WAR-Games (Super!!! PW: "JOSHUA". Früher kommerziell, jetzt freigegeben. Mit Sprachausgabe!)
289 Chopper,African Adventure, Defenition,Supermind, Submarine, Killer Bunnies, Solitaire, BreakOut...
290 Börse, D&D Part 1+2, Masterworld, Seeschlacht, Barricade, Mystery, Stocks, Combinat.Wars...
291 Goldrunner(PD-Vers.), MancatchaPea, Find The Titanic, Las Vegas City, Wahlkampf, Commando III...
292 Life, Space Fight, Stein der Weisen, Airwolf III, Hangmath, Deltaplane, Flaschbier II, Santolus...
293 Magier, Zahlenraten, Orion, Panzerschlacht, Spielesammlung, Dominospiel, Spiel-Casino, Kniffel...
294 Dynamit, Geheimdienst, Rasenmäher,Ritter,Indianapolis,Kemo, Mission im All,Dschungel,Gerloc...
295ZoneX,Pong, Snakes, Pinball, Checkers, Billiards...
296 Explorer, Deep-Space1.0, Golf, Pro Football, Arena, Brain Quiz, Lunar Lander,Draw Poker, Motorcycle...
298 Ceviuz (DAS Super Ballerspiel, fliegen Sie ihren Militärhubschrauber und erfüllen Sie Ihre Missionen...)
317 Breaker, Quix, Phaser, Apache Helli,The Black Hole, TheDerby, BlackJack,Moon Raider,Ikari WarriorII...
318 Time's End, Atlantis dt., Odyssey, C.I.A.-Adventure, Circle-World,Aztek-Tomb,Galaktika64,Space-Sentinel...
319 Life Expert, Star Wars, Star Trek, Starbase&Ufo, Bingo, Mastermind, 3D-Tic-Tac-Toe, Bridge-Trainer...
320 Querk, Puzzle, Viper, Gunner, Time Snap, Grungy Towers, Backgammon, Escher's Cube, Dam Busters...
321 Hunter, Easy Dungeon, Atari II, Clingon Capture, Spaceshooter,Deepspace,Huntersatellite,DSCLunar...
325 Gun Fighter, Hangman, Fugue, Block, Jumbo Jet, Connect Four, Blackbox, Oil Tycoon, Trek 64...
328 Full House, Runaway, Ice Titans, Snowboard-Race, Paul der Käfer ;(m. Fastload,Interrupt-Uhrzeit...)
333 Play It 4.0, Interview, Black Jack 3, Robot Chase, Caros Utilitiy, Dragon Maze, Depth Charge, Clue...
343 Toxic1.0 (Die besten Games)
397 Fussball-Manager,Zwergenstadt,Höhlengeheimnis, Mühle,Alien Panic,GalacticDriversII,KnoetieinCaves...
398 FiveCardStud,QuinticWarrior,Burgenschlacht, Goldbrush,TheComic-Game,PerfektGolf(SuperGrafik!)...
424 Shogun,Tödl.Dioxin,SchachV2, Scroll-Machine, Snowboard-Race,Crazy Ballon, Cracker'sRevenge...
473 Iradium,4Gewinnt,Reversi,Supermühle,Schiffeversenken,FDK,Nimm,Kartenkrieg,Superhirn,Kalaha...
483 Lotto-Ziehung,AgentBlotto,Müllomat,Kanufahrt, Biorhythmus, Psychiater, Roulettespiel,Punktefresser...
487 Kernkraftwerk,Regierung,Mission,Break-Out,Ping-Pong, DeutscheFehler,Black-Box,Code,Psychotest...
492 CrackersRev.4,JeepCommand2, SOS... Super!!
498 Superlander,WetPaint,AtomHandball,Torp.Bomber, Bridge-Train.,Sinner,Othello,Awari,Uhr,TorchMan...
515+516 Worldcup-SkiingII (rasant, mehrere Pisten!)
519+520 Game-Collection1(Super: Agricola,Brakout Constr.Kit,SpaceArena, Sexibreakout,Dragon+,Soccermanager,Bundesliga,RacewiththeDevil,CrackersRev...)
620 UserSupported ProgrammsII(Arcade:Zeta7,Snake, Creator's Revenge;Strategie:GalacticConquest,TREK; Adventures: GraveRobbers,BountyHunter.... SUPER!!!)
626 Monopoly,Quadropoly,Mühle,Öl-Dallas(Super!), Crown (Super'Geld'spielautomatm.Sonderspielen etc.)...
627 TronConstr.Set(S.Gut!),,CrazyJogger, Hoops, Impulse, V.I.R.U.S.(Super!PacmaninBreakout-Action)...
632 Astropanic, Fireballs, Tron, Invasion II, Airwolf III...
633 Astro, Kirk-Print, Synchronicity, The Car, Werid...
634 Killerpiller, Slither-Duell, Paralax, Ape Crazy, Star Fighter, Acrobat, Trench Fire, Bagdad, Pakacuda...
635 Boxing, M.A.S.H., Mommy Slither, Afternoon, Cars..
636 Safari, Vietnam 1969, Smurfen, Trivial Pursuit...
639 Deblitz, Micro n Chips, Education, Slot Machine, War Rescue, Music Tutor, Spreadsheet, Shoot'em...
640 Alien City, Prelude, Cabby, Trapped, Space Chase, Hacker, Zyco's Brain, Armagedon, Zapf 10 14...
641 Rat Run, Poker, Will of Wises, Tank War, Whirlybird, Hamlet, Snake Escape, Poker it, Squirm...
649 Detective, Super Keno, Card Guy, Air Rescue, Light Racers, Actionauts, Depthcharge, Hopper...
651 Breakout 2, Pengo, Name that Note, Eliminator, Chuck a Luck, Card Girl, Stalingrad, States Quiz...
653 Card Girl, Snooker, Cupid, Forest Fires, Flynn's Gold, Solitaire, One for One, Artillery, Swish...
654 Bowling C-64, Blizzard '87, Knockout, Down the

Chimney, Shuttle Escape, English Civil War (Super!)
715 Flying Shark II, Perplex 1001, Digger-Game, S-Skat, Blast'em, Strip Puzzle
716 R1-D1, League-Soccer, Regierung, Zauberplanet, Will of Wisps, Hells-Bells
717 ACR-Games (Brickbusters, Triads, Horse-Race, Yatzee, Battleships, Bowling, Poker...)
718 PD-Tophits-Games: Starintruder, In The Deep, Tontaubenschießen, Empire, Flugsimulator, 3D-Laby
719 PD-Tophits-Games: Run Buddy Run, Formel 1, Planet of Death, Crackers Revenge, Schießbude, Zirkus
720 Freak Out, Laser Gun, Labirinto (Super!), Space-Duell, Stellar-War, Great Pyramid, Paranoids...
721 Meteor Trouble, Senso, Starnella, Entwicklungshilfe, Turmschlacht, Kniffel...
722 1000 Miles, Power Plant, Acceleration, Hamurabi, Coin Flip, Jumin' Jack, Atari II...
723+724 Game-Collection (Donald Duck, Flipper, Bammaron, Monster-Attack, Stellar, Triumph, Öl, Jetpac, Gringos, Eliza, Zolix+Tr., Catles of Doom...)
725 Commodore Educational Soft: Abstract, AFO, Bio-Compact, Dracula, Dragon Island, Droids, Bowling...)
726 C-E-Soft: Battleship, Pong, Road Rally, Road-Race, Star-Trek IV, Bottlecaps, Cryptogram, Black Jack 2..)
727 C-E-Soft: AV or M, World-Time, Craps, Cube, Flight-Sim., Gunner, Hi-Q, Killer, Bunnies, Breakout...)
728 CE-Soft: Hangman, Blackbox, Chase, Entertainer, Fuge, Accel, Artillery, Cyclon Battle, US-Civil-War...)
779 Cracker's Revenge 2 (Super Action!), ABECEDA (Bilder Quiz, f. Kinder geeignet), Shoot'em up, The last which, Cracker's Revenge 3 (Super Grafik!, schnell!)
780 Work Games (genial, aufwendige Hires-Grafiken, unterschiedliche Situationen --> hohe Motivation), HAWK (sinnloses(?!), aber automatenreifes Ballerspiel!)
781 4 Arcade Classics (gutes Ballerspiel, lädt nach)
782 BlaggerConstr.,The Snowman, Imperium, Pokersam
783 Entrapent.match,Digger, Mazma,Dangerzone,Archer
784 Night Flight (Super Nacht-Flugsimulation, Baloon, Doomsday Machine (sehrgut), Space5 (brutalschwierg.))
824 Starade, Buzzard Ronnjets, Space Odyssey, Nexus..
952 Agent 0013 (lustiges Grafikadventure, deutsch), Domino (Das bek. Domino-Spiel), Dan Cooper (Kampfflieger),Stormtrooper (Vertical-Shoot'em up,gute Grafik), Space Gold (Super Weltraum-Action für 2 Spieler!!)
986 MAFIA (Chicago 1925: GestaltenSielhre'Gangsterkarriere', bauen sie ein Imperium auf... Genial!)
991 Heisse Luft (Heißluftballonfahren ist nicht so einfach...), Transporter, Gorilla (Jump&Run), Rollstuhlsoccer, Pipes Peak Game (Arcadespiel, schnell)
992 Berty/Tarzan (gutes Plattform(Arcade)-Spiel)
994 Gambler II (deutsches Quizspiel mit 6 "Stufen")
995 KAISER II (DIE Wirtschaftssimulation schlechthin, übertrifft sogar noch sein kommerzielles Vorbild !!)
996 ATA(Top-Tetris),Weltreise,Circopoly,Skat-Berechng.
1042+1043 Diamond-Fever (geniales Ballspiel mit 2x22 Levels und Super-Grafik); Tron (1 oder 2 Spieler), Jump Man, Shila (professionelle Animation); Ballerspiele: Mercurious, Interceptor-Base (3D-Grafik), Space Odyssey, Raid, Duell 2005, CX-13, Deep Space
1214 Top Agents (dt. Agentenspiel), Job for News (Leiten Sie eine Zeitung), Rüff-aufd.Suche nach d. verl. Liebe (dt.Action-Adventure, witzig!), Heidelberg (Gfx)
1215 Seeräuber (Pirates-Verschnitt), Kniffel 2, William Wobbler (Super Action-/Arcade-Adventure!), Scharfe Wanda (witziges dt. Weltr.-Action-Adv.), Spacechess Weltr.-Strategiesp.),Admiral James Cook II (dt. Gfx)
1216 Arizona (dt.Gfx-Adv.),WallStreet, Kanga (Super!)
1217 Rainbow (neue Tetris-Variante), Censor-Tetris, Living in a maze (komplexes Labyrinth-Spiel), mazesolver (32767 versch. Labyrinthe mit jeweils nur einer Lösung!),Tron f.2 bis 6Spieler (Tastatur), Game Master
1218 Denkspiele: Decstone (Finden Sie den richtg. Weg), Brainwave (=Mahjong), Modem Battleship (Schiffe versenken per DFÜ), Mastermind, Checkers 1.7 (Dame), Kalakh (Strategiesp.), Pub Snooker, Rotations (=Tetris)
1219 Brettspiel-Klassiker: Chess 64 (Schach), Gammon, Pyramid, GO! (japan. Brettsp., ähnl.Schach m.engl.Anl.)
1220 Strategie-Brettspiele: Risiko (Super Kriegs-Simul.), Monopoly (...), Fame, World Conquest, The Valley
1221 Glücksspiele: Black Jack,1 armed Bandit,Dodge City Poker,Las Vegas,Solitaire,Card Tricks 1+2,Draw Poker
1222 Ballerspiele(der übelsten Sorte!): Casanova(Seuck), Chaos in Space (Sp. Inv.),Tiger MissionII, Cyberwar..
1223 Ballersp.: Outrider+ (Seuck),Twin Cobra (Seuck), Sarbo (mit Gamemaker erst.),Swoop (Sp. Inv.-Var.)
1224 Arcade: Escape, Crazy Caveman, Mario Bros II (nicht das kommerzielle Spiel!),Temples of Doom, Krazy Kar(verrücktes Autorennen), Negaris3(Arkanoid-Vers.)
1225 Ballern!: Stormtrooper (Seuck), Solaria (Seuck), Iridis Alpha (voll lauffähige Testversion - Action pur!)
1226 User Supp. Progrs. III (9 Spiele: u.a. Mushroom Alley (Ballern auf Ungeziefer und Pilze...),AnnihilatorII, Kongo Kong, Cave Kooks (interessant) + div. Txt.-Adv.
1228 Super Rockfall (Super Boulderdash-Variante mit Level-Editor(!), unterstützt 6-Kanal-Sound (m.2. SID!)
1229 StarTrek-Spiele: Für alle Raumsch.-Enterpr.-Fans
1230 Stoppt den Calippo-Fresser (sehr gutes Action-Spiel, Hubschrauber-, Schwimm- u. Tetris-Levels)
1231 Rolling-Ronny-Preview, Turtles 2- Preview, Giana-Sisters III (nur namensgleich...),Space Duell,Txt-Footb.
1247 Milliardär(Handelssimulation),Space-Fight(Seuck), Hunters, Ritter (ähnl. Kaiser, Wirtschaftssimulation)
1312 The Session ("Verschiebespiel" ähnl.Sokoban, mit 3 versch. Zielfeldern, Laser, Schalter, Einbahnstr., Teleporter, Bomben uvm.!) TOP!+weitere Spiele
1313 Turtles-II-Preview, PP Hammer-Preview, Blockie-Preview, Turrican-II-Demo. + XPIOSE: TOP-Ping-pong-Ballspiel (1-2Sp.) m. Steinen u. bew.Hindernis
1314 Super-Mario-Bros-Clone (progr. m.d. Giana-Sist.-Constr.Kit), Slot-Poker,Matthew (Ballern im Comp.)
1315 Giana-Sisters II+III (2 Super Constr.-Kit-Spiele, TOP!, wie d.kommerzielle Vorbild!), Street Machine (Top-Autorennen, m.50 mögl. Boxen-Reparaturen: von d. Reifen bis zum Kühler), Zauberschloß (Adv.)
1316 TETRIS-Sammlung: Megatetris, Cylogic (Tetris f. 1-2 Sp.mit 39 Levels), Zyx: m. Pfeilen aus allen 4 Richtungen!).Außerdem: The New Jump: kniffliges Hüpfspiel, Terminal City (Labyrint-Action)
1317 FLIPPER-Sammlg.: Beastoid,Yllabi,Triplebs,Pirhana
1318 Quarx (absolut geniales Verschiebespiel: Fügen Sie die jew. passenden Steine zus., dann löschen Sie sich aus!Z.T. sehr kniffig!), Detonators, Zolyx, Mental Moons (Ballern!), Tennis (für 2 Spieler)
1319 Miami Vice (dt. Textadventure), Ball Crazy (lustiges Hüpf-u. Schießspiel), Mah Jongg (chin. Brettspiel), Home-Pac (Pac-Man, von Crest), Mühle
1330 Börsenmakler V3, Ball fights (2Sp.),Shot the fly
1384 Trail West (Strategie: Bauen Sie im Wilden Westen ein Eisenbahnnetz auf (2-4 Sp.)), The World (Strategie ähnlich Risiko (40 Länder, 1-6 Spieler))...
1385 Sword of Honour-Preview (Super Karatespiel)
1386 Lazer Maze (Labyrinthjagd f. 1-2 Spieler)
1387 Caron (Ballspiel), Kicker (Tischkicker), 1st Samurai-Demo (1. Level spielb.), World at War (Strategie)
1388 Starship Command (TOP-HIT für alle Startrek-Fans, originale Simulation(Spock, Kämpfe, Abenteuer))
1389 Robot Rescue, Vaults of Terror, Down Down, Pac+Mac/Mr. X, Crytonn (Mini-Ballerspiel, ähnl. Katakis)
1390 Bundesliga-Manager 3.0 (Managen Sie einen Verein, Top-Menüführung, super!),Tomcat(SEUCK-Ballern)
1391 Karamalz-Cup (sagenhaftes Eishockey-Werbespiel mit professioneller Aufmachung, TOP-Grafik, 1-2 Sp.)
1433 Cavestone (Höhlenspiel),Yahtzee (neue Version), Cola-Game, Mini-Ghostbusters, UFHWS
1434 Space-Battle deluxe (Strategie),The Session 1.2 (im Windows-Look, mit entspr. Basic-Erweiterung)
1446 Peloton: Managen Sie ein Profi-Fahrradteam!TOP!
1447 Wheel of fortune(Das Glücksrad aus d. Fernsehen), MantaIV(Witziges Rollenspiel),Punica-Oase(Werbesp.)
1448+1449 Juegos Varios: Spielesammlung aus Spanien (bei d. meisten Spielen keine Sprachkenntnisse nötig!)
1456+1457 Energie-Manager: PROFI-Spiel (v. Wirtsch.-Minist.): Bauen Sie eine Gastronomiekette auf! TOP!!!
1589 Kingsway Spiele: Artillery, Checkers, Dig Dug, Power Poker,Blue Thunder(s.gut),Prisonball,Solitaire Cards,Eliza
1591 Kingsw.II: Chips Challenge (Action-Top-Hit), Swiv (Helicopter-SEU), Bridge (Kartensp.), Angle-Ball (ähnl. Billard)
1593 3D-Breakout (echt 3D!TOP!), Mind-Games (ballern), Cribbage-Master (Karten),Darts,Snowball Sunday,Oblivion
1595 Spots(Kniffel),Logic(Mastermind),Color Bind(Verschiebesp),Blastball(Breakout m.Extras),Domino,Runaway(Adv.)
1596 Microdot(geniales Ballhüpf-Arcadespiel,zahlr. Räume), Phantom - the mission (SEUK), Bazair (Top-Arcadespiel)
1597 Coball+Fortress+B-Raid(Ballerspe.),Liberte(Adv.),Rainbow Chaser(Jump&Run),Wabbit(Boulderd.),Orsistal(Arcade)
1605 Q-Bird(super Hüpfspiel),Limbo (verb.Pac-Man), Phobos (Action, brechen Sie aus d. Gefängnis aus),Margo (Arcade), Kro (geniales Grafikadv.), Panic, Jetrace 2000(Top-Rennen)
1607 Frogs in space (wie Frogger), 1st million (Spekulation), Plague (Defender-Action),Surround (Othello-Strategie),Gomoku (Strategie, ähnl. GO),Backgammon,Neagfox (ballern)
1608 TRIVIA Challenge (Super Quizspiel, englisch)
1609 Astrodus-Adv,Cranmore-Diamond(Adv.),Rescue,Pancho (Arcade),Gameboy-Tetris(Super!), Araknifoe (Spinnenjagd)
1610 Waterski 3D (rasante Fahrt),Grompa(3D-Grafikadv.,gut, aber leider etw. langsam), Armalyte-Preview (Der 1. Level)
1629 Ikari Warriors (Top!Ballern Sie auf Ganoven), Dame 64 (Echter Dame-Computer!!), Supersonic,Skat,Eskimo (Plattform-Jump&Run), Space One (Ballern!),Bottrop,Orgasmatr.
1630 Fußball-Trainer III, 3D-Soccer (Fußballspiel,Top-Grafik), Moon Raider, Mysterix (Pacman,29 Lev.),Boulderdan,Burger
1631 Quadromania+Hot Foot(Denkspiele),TronicCycle,Hunch, Deadly Rain, Agent USA,Harrier Attack(Top-Kampfflugzeugspiel), Mechanicus-Prev., Wells&Fargo (dt. Adv.), Planetfall
1632 Ballerspiele:Cyclone,Who dares,Crocodile down,Pollut.
1633 Cyborg(Top-Ballersp.:Flug in alle Richtg.,Radar..),Omega Force One, Elektron Soccer, Stix, Entombed (Actionadv.)
1666 Driller (3D), Defenders (Jump&Shoot), SEUCKs: Irakis, Iridium, Battle-Tank 1+3; Freakout (Top-Breakout), Nexus
1667 Riddles and Stones (spielbare Demo: Enth.nicht alle Levels): Eines der besten Steinchen-setz!-Kombinationsspiele!

Spiele-Utilities:

>> Erweiterungen, Lösungen, Anleitungen usw. zu kommerziellen Spielen

712 Bard's-Tale III - Applications: Char.-Maker, Hilfen, Trainer-Maker!!..
940+941 Game-Cheats, ca. 450 Pokes, 350 Codes und Anleitungen zu bekannten Spielen... dt./Mr.X !
1048 Zak Mc. Kracken-Aufl.(dt.), Pirates Savegames, Elvira-Spielstände + Utilities (Mark's Disktools)
1049 Krynn: Characters, Char.-Editor und Spielstände
1050 (engl.) Tips zu: Leviathan, Super Zaxx., Sub Com., Shadowkeep.,Temp.Apshai, Demon Att., Renegade uvm..
1051 (engl.) Hacker I+II, Ultima Hints, PitfallII,Masko.S., Transsylv., Bard Tale, Aliceinw.,LCPeop.,Ninja Lives ....
1053 (engl.): Jet Comb.Sim., Island Caper, Conan, Kobiashi, Music-Shop.Docs, UltimaIV-Sol.,Acrojet, Aztec....
1054 Boulder-Dash-Caves, Missionen für Project Space Station, Elite-Disk-Cheats, Elite Commander File Editor
1055 World Tour Golf-Crs., Mail-Order-Monsts.,Mars Saga, Ambush, Stealth, Elite: Form-Edit, FFlaser, Instr.
1056 Pool of Radiance:High-Level Chars.+Editor+Instr.
1057 Ultima IV+V:Map-Editor/Viewer, Gamemaker-Files
1058 Sim-City: Bridgeton, Seattle, Casinoisland... 16St.
1059 Game-Corner I-III (deutsch!): 43x Anleitg.+Tips
1204+1205 Peeks+Pokes #2/Mr. X (+Karten,Trainer..)
1344 Adventure Guide (Tips zu allen wichtigen Advent.)
1392 Adv.-Lösungen/Mr. X (Lösg./Karten: Crime Time, Brubaker, The Yawn, Helloween, Dirty, Creatures 2)
1458+1459+1460 Cheats+Anleitungen 3+4+5/Mr. X
1461 Tips&Tricks #2/Ford Perfect (Super Aufmachung)

Demos:

007 Diashow (25 Bilder: Snowcard, Arc de Triumphe..)
008 Diashow (27 Bilder: Hardware,Antiriad2,Fantasy...)
018 Super-Diashow (26 Bilder: Werner,Zeppelintown...)
049 GTI Musik-Disk(DallasQuest,RTL,KillerWatt...)
071 Hubbard Barbar 2 (versch. Musikstücke,menügest.)
072 The Entertainer(Wahnsinns-Megademo m.Vektorgr.)
081 Diashow III (m. tollen Farbgrafiken, komprimiert)
127 DKW-Demos (Ski-Dance, Snoopy, Daltons, AxelF..)
141 HeavyMetal-Diashow (m.Heavy-Metal-Pictures)
164 Karate Hack, BMX Kidz Hack, La Bamba,Hi Tec...
184 Jackal's Demos (Super Sounds!!!)
197 Sound-Monitor-Songs (v. 22-36)
200 Sound-Monitor_Songs (v. 11-22)
205 Star-Wars-Show (Super!)
226 Sam-Fox-Movie,GeilesDemo,TheByteBite,Ninja...
264 Alice Cooper,FireandIce,Outtop,Dual-CassetteII...
271 ...to the Batcave (starkes Megademo)
310 The Video Hits II (Super Diashow)
311 Bürosprüche (witzige Weisheiten...)
322 Time Cry Demo, Sagor, Flash for Fantasie,VX43+...
324 Otto's Blues, Super Pictures1,Pepsi Commercial...
329 Dia Show Hires (mit vielen Hires-Grafiken)
351 Paint Magic Pictures(TitelPage,Train,Cats,ACID...)
372 Party, Force Ten, Indicator, Pimpelsqueezer 5...
377 Smily-Pict.-Show(Swoozy, Hobby,Pirates,Tiger...)
428 14 Soundmonitor-Songs
435 Kitt-Demo,A-Ha-Soundtracks,SCA-Scanner, Traz Picture, CircletwistII,LittleDemo,ArrowDesigner4...
461 Savage Amusement (Super Megademo!!!)
497 Dia-Show2(Cowboy,Strolchy,Mick.Mouse,Yvonne..)
525+526 TRCandGoldwing'sDiashow (SuperGrafiken)
539+540 Cosine's Gallerie (hochwertige Grafiken)
543+544 Sound-Collection(über 70 Sounds)
548 Tricks... (MegademovonAtrix)
554 Werner Winzig (Werner-Diashow)
574 Censor (sagenhaftes Megademo,brilliantprogr.!)
581 Brainstorm III (witziges Megademo)
595 ElectronicDreams(Megademo)
597+598 GreatSound-Disk (ca.76versch.Sounds)
600 Musik-Collection2(div.Musikstücke)
603 Digital Zaks (11 Sounds)
604 NewInt.fr.us,Execution,A.I.D.S,NightmareDemo...
605 Chaos #01 Rules (Megademo)
606 Baboon's Demo-Competition (5Demos)
614 Dirty Douzend 12 (Sampler/Megademo)
615 Gigey's Evergreen-Music-Collection
616 Computer-Weekend (Überragendes Megademo)
621 Agiliberty,Popcorn#3(Disk-Mag.),impr.SingSong Serenade,Sumthin, Keep Bustin,RadwarV4.-Report...
622 Overdosed,RanxbyWolf,TBL'sDemo-Competition...
625 FillieBub..,Goatbeard,X-Cess (s.gutesMegademo)
628 Sounds (z.B. Funny-Songs, DenverClan...)
629 Sound-Monitor-Songs
645 Outa Love, Joker Moves #1+#2, HZ/Code is Art...
646 Last in Line (Super), The Bat Cave 2, Extravagance, Balls & Chains 1... Super Demos!!
751+752 Demo Of The Year 1988
753+754 Jukebox (Super Songs!)
755 Red Hot Chilli Pepper (Eines derbesten M.-demos)
756 HIC-Mega-Demo
757 It's time (Megademo), Exotic Shit
758 Torture/ Padua (Wahnsinns-Megademo!)
759 Summer Code 4 (Megademo)
760 Sound-Rips/Lords of Violence
778 One Year Crest (Megademo v. Crest (=heiß!))
819 Mega-Diashow/GSP(sage und schreibe: 33(!) Pics)
821+822 Mc Donald's Restaurant/Crest (Witziges Megademo auf zwei Seiten, genial programmiert)
830 On Tour/Cult 1991 (fähiges Mega-Demo)
833 Trust You Eyes/Genesis 1991 (Eines der derzeit besten Megademos, von der Super-Gruppe)
834 Demons of Sound (Musix)
835 Heineken 2/Death 1991 (sehr gutes Mega-Demo)
837+838 March-Meeting/Security (3/91) (Demo, das seinesgleichen sucht! Nahezu konkurrenzlos)
841 Voglio Volare III/Ability (ultrahartes Megademo!!!)
848 2 Years Crest (Sagenhaftes Megademo von Crest)
853 SO-Phisticated 3/Blackmail,20cc (Megademo)
854 The Last One/Maniacs (Megademo)
864 Watch it/CFR (recht gutes Megademo)

865+866 Bone Harder (Absolut geniales Megademo von !mpulse; In d. Public 3 an 1. Stelle der Charts!)
868 4th Dimension (von Poltergeist, Super!)
869 That's Design (ausgezeichnetes Megademo)
870 Mood/Gloom (Super Megademo)
872 Unreal Day Dreams/Gloom & Spherical Designs (Note: Programmiert VOR der 91er Golf-Krise...)
891 Cocktail / Alcoholics (...)
897+898 PD-Version von ELVIRA, dem Mega-Adventure (keine Abstriche bei Grafik u. Struktur, aber nur 'herumlaufen', keine Aktionen (wie 'nimm' usw.) möglich!)
899+900 Hexagone / Babygang (Musiknote: +1, Grafik 2)
907 My oh My / Light (siehe Public #005...)
909 Breathless/Hoaxers (Megademo, siehe Public #5)
910 Cockcrusher/Bonzai (z.T. Shadowvektortechnik!)
911 Sunrise!/Duplex (Megademo)
912 Lethal Display 4/Bonzai (Bekannt gute Qualität)
918 Wonderland 8/Censor Designs (Beinhart! Endlich mal neue Ideen! Richtige Grafiken, Digis...wau!)
919 Immortal Graphix III (Ein Megademo ohne viel FX, aber mit atemberaubender Grafik)
920 Future Vision/Maniax (Megademo)
921 Eddi's Adventure (Aufgebaut wie ein Adventure: Sie sind im Computerladen und schauen sich um, die einzelnen Parts flimmern auf den Monitoren...)
922 Logoshow V2/Lore of Arts
924 One Year Radius (Megademo, technisch gut)
929 Amiga Works 2/Bonzai (mit viel Digi-Musik)
938 Triad-Grafik-Demo + Origin of Nuts/Nato
942 Legoland / Fairlight (Filled Vectors, Raytracing...)
948+949 Legacy Part II/Flash(3D-Grafik)+Hotshot 15
978+979 Dutch Breeze/BML (mit Grafiken v. Hein Holt, bestem Sound (Hifi-Anlage!) .... Top! - siehe Public 9)
980 One Year Camelot (progr.techn. Meisterleistung
1168 Torture II/ Padua (mit Loader-Tetris)
1169 Light.../Crest (im Stil von "Coke light")
1170+1171 Emotional Breakdown/Offence (siehe Pb.12)
1172 Candlewax /Hype (75 Public-Punkte, siehe Pb.10)
1173 Plasmatic/Plasma Design (70 Pbl.-Pkte., "")
1178+1179 Wonderland 9 / Censor Design (siehe Pbl.12)
1336+1337 Coma Light 9 / Oxyron
1338+1339 Wonderland 10 / Censor (Super Grafiken!)
1340 Visuality III/VR(TOP!Raytracing,Bobs,filledVect...)
1414 Crackle'n'Cocio/Bonzai (Fraktalgr. u. Raytracing...)
1415 Red Storm/TRIAD ("Kult"-Demo)
1416 Budsdemo/Crest
1417 digital madness (Plasma, filled vecor..)
1418+1419 Lunacy 7 /ANTIC (m. einigen FLI-Grafiken)
1420+1421 Totally Stoned/Booze Design
1424+1425 Sonic Youth/IKV (Top-Digi-Megademo)
1439 Logical Solution / Entropy
1440+1441 Sphasmolytic/Censor (Top-Raytracingdemo)
1442+1443 Legoland III / FLT
1478+1479 Torture III/Padua
1480+1481 Skaaneland/Fairlight (mit FLIs auf d. Rücks.)
1482+1483 Coma Light XI (genial, m. realtime-fractals)
1585, 1586 Tower Power/Camelot, Trial of str./Padua
1626+1627 SYS 49152-Musiken von Schäfers u. Fogelb.
1628 Musik-Demos: 15 Einzelstücke, 1 Digi.. +Intro-Linker
1665 44 Zaks:Musikstücke(unterschiedl.Speicherbereiche)
1670+1671 Deinonychus(Digis,auch auf C-64-II 1a-Qualität!)

Lernprogramme:

124 Supervoc (genialer Vokabeltrainer)
486 Stundenplan,Vokabeltr.,Mathe,unre.Verben,Musik
535+536 Kernkraft-Info (Sehr interessant)
637 Quiz-Grand-Prix (interessantes Quiz, in deutsch!)
655 BASIC-Kurs 1 (Mit Lektionen, Beispielen...)
656 Schulsammlung für Physik, Bio, Englisch...)
657 Cursus Latinus (mit Lektionen) + IQ-Test
658 Schulsammlung 2 (Binomische Formeln...)
659 Landkarten-/Länderquiz-Sammlung (engl.)
660 Elektra (Physikformel- u. Progr.-Sammlung, speziell für Elektrotechnik!)
661 Mathesammlung (Brain Crane, Fast Add...)
662 6510 Operation-Codes (Referenz und Lehrbuchergänzung für Maschinensprache / Assembler)
663 Schulsammlung 3 (Primfaktorenzerlegung, Engl.-Vokabeln, Integr.Ladder, Matrix, Function Machine...)
664 Mathesammlung 2 (Monom. Mult., Mortage, Percent, Planes, Roots-Quiz, Slope+int., Power-Fact...)
763 BASIC-Kurs 2 (Fortsetzung zu Nr. 655)
766 BASIC-Kurs 3 ("")
768 Elektronik+ FUNK für C-64 (Super: RTTY,RTH, Satellit-Menu, Morseübg.,Säulendiagramm, Pi-Dämpfg., Mikro Verst., Verkürz. Dipol, Schwingkreisber....)
769 Schul-Mix (Voc-Learn, Formelsammlung, English Grammar, Vektorberechng., Magnetfeld, Super IQ-Test..)
770 Biologiesammlung (Lebenserwartg., Bakterienverm., Photosynth., Enzymaktivität, Bio-Garten, Diet-Planner...)
771 Mathe-Hilfsprogramme (Geo (v.Kathetensatzbiszum Determinantenlöser),Algebra: Gleichungslöser etc.; Statistik/Kombinatorik; + Führerschein, Blüten-Therapie...
772 Teachmaster (Assembler-Lehrprogramm (beginnt b. "Adam u. Eva", für absolute Anfänger geeignet !)
773 Basic Primer, Trickkiste 1+2, Features Quiz...
774 Mathematik 1-30 (Utility-Sammlg.), Little-Professor (amüsantes Quiz, es ist neben Schulstoff auch Allgemeimbildung gefragt!), Testing Psycho (Psychoanalyse)..
775 French Sentence, French Verbs, Latein, Englisch...
776 Anfängerkurs (Bits und Bytes, Basic Quiz, Intro to BASIC, Beginners Tips, Intro to 6502, Pokes...)
777 Car Race Mult., Fraction, Math Drill, Basic Befehle 1+2, versch. Mathegesetze, Grammatik Englisch...)
850 Basic-Befehle (engl.), Metric M., Geldumrechnen...
987 Musikprofessor (Alles über die Musik: Grundbausteine, Instrumente, Stücke, Geschichte - und der Clou: Ein Musikeditor für 3stimmige interruptgest. Musiken)
993 Psycho (Exkursion in's Unterbewußtsein..)
1012 Matheprogramme (Funktions-Analyzer: Zeichnet u. druckt jede Funktion, berechnet Ableitungen usw..., spezielles Differentiationsprogramm (f. harte Nüsse..), Tilgung, Matrix, Normalvertlg., DGl, Gradient...)
1013 franz. Vokabeltrainer (m.tollen Lernfunktionen), Floppy-Grundlagenwissen,Trickkiste 1+2; Strategiespiele: Würfel64, Poker, Kniffel, Die 3 mag. Kugeln, Weltreise..
1014+1015 Englisch-Vokabeltrainer (mit bereits enorm großem Vokabelvorrat auf 2 Diskseiten, sehr funktionell)
1016+1017 integriertes Lernpaket für Grund- und Sonderschulen (Bildwörter, Gibt es das?, Wortlücken...)
1044 Armed-Forces-Test (engl.): Math-Knowledge...
1045 A.-F.-Test: Word-Knowledge, Coast-Guard-Test...
1046 Kitchen-Manager (engl.): Cookbook, Diet-Doctor
1047 Engineering V2 (engl.): elektronische Schaltungen
1070 kompletter C-Programmierkurs (in Englisch)
1227 World Trivia + Trivia Zone (engl. Quizspiele)
1246 CES-Soft: Englisch (Sprach- u. Wortspielquizprg. - gute Lernsoft zur Vertiefg. von Englischkenntnissen!
1345 KDV-Info-Disk: Tips für Kriegsdienstverweigerer
1468: Deep Sky 1+2 (Datenbanken m. Infos zu üb. 1000 Himmelsobj.), Escape (Spiel), Apfelmännchen-Progr.
1469 Sky Travel: SUPER! Profi-Planetarium: "Fensterz. Universum", zeigt d. Sternenhimmel in allen Details!
1471 Mega-Voc 1.3: Komf. dt.Sprachtrainer (Vokabeln u. Redewendungen), dt. Mathe-Lernsoftw. f. Kl. 4 bis 8
1472 CES: Englische Lernpr.: "Engl. u. Allgemeinbildung"
1473 Fractal Fantasies: FLI-Fraktalbilder (Julia-Mengen)
1588 Disk-Commandos, Matrizenrechner(s.gut!), div.Trainer für´s Kopfrechnen, Zinsprogr.,Widerstandsquiz, CPU-Sim..
1634-1637 (4 Nr.) Budenberg Mathe 1-4 (für Grundschule un Unterstufe: Bildmengen, Gleichung, Plusminus, Senso, uv
1638 Budenberg-Demodisk(kleine Auswahl v.Dt.- u.Mathepr.)
1640 Schul-Mix II: Franz 64 (Französisch-Vokabeltr.), Mathe star,Satztraining+Gram.engl.,Schreibm.-Kurs,Geo-Meister..

'Mixed'-Disks:

038 Zeichensätze (66 Stck.: Start mit Poke53272,24!!)
250+251 Sprite Collection (von HWK, 7/89)
283 Prison,711-Mindbending,Sex'n'Crime#4(Magazin)
305 Perry-Rhodan-Planetenroman-Dateien
339 Mixed (Tiger Hell, Zauberland, Sinusmaker,Game1...)
340 Freeware(v.Commodore:Intelligenztest,Adressaufkl.)
364 Mixed (Supersorter II,LetterNoperator,Infowriter...)
502 ca.70Zeichensätze(Achim,Big,Bird,Fraktur,Script..)
533+534 PowerUserDisk(Mag.m.FutureComposer2+)
565 Mix(Rooter(Action-Game),Colora(SUPER-Spiel), FatalNews#2,Sex'n'Crime#008+#009)
570 Amok-Selekt.,DeliriousIV,Power-Wrtr.,Party-Pck..
584 Mix(Multi-Hardcopy2,Clues,Bard'sTale-Hints,Fast Math,S.M.Sounds,Messbox+,KGB-Crunch...)
585 Mix(MS-Dos-Simulator,GW-Basic,Soccermaster, Tetrix (SuperTetris-Version!),Devil'sBall...)
618 Mix(DragonsCave+++,Gnampf: netteArcade-Spiele, WatermessagerII,Coc..,Goodbye ACID...)
630 Mix(Homemate, Haunted Kill, Mr. LabelMaker, Pirate Busters,Space Movie, Ground Snipe, Dig.Clock...)
631 Mix(7up,Hovercraft,Savings&Loan,Disassembler, Chopper Marauder, Bartender, Top Gun, Mr.DosV2...)
730 Freeware (Magic-Writer, Datei, 3-D-Plot-Grafik, Textplus, WM-Editor, DSC-Driver...)
731 Freeware (Math Quiz, Count 1-10, Dart, Auto-Add-Teacher, Drill, Math Dice...)
732 Freeware (Schätzen, Wörter raten, Vokabeltrainer engl., Integ. Pyramid, Bomb Add...)
733 Freeware (viele Rechenprogr., Wahrscheinlichkeitsberechnung, Lotto, Altersversorgung, Vektoren...)
735+736 130 versch. Zeichensätze
737+738 90 versch. Zeichensätze
739+740 90 Printfox-Zeichensätze (Nr. 101-190)
741+742 100 Printfox-Zeichensätze (Nr. 1- 100)
747 Mix (Writer-Coll., Diashow 1+2, Profi-Assembler, Games-Collection)
748 Mix (Sam-Fox-Movie, 1st Digi.-Sound, Karate-Kid-Pic, Disk-Mani, PC-Print, Hyper Dat...)
749 Logo-Collection (m. Autoload)
750 HWK-Soft: Elite-Instr. (alles zu Elite, s. ausf.), Computer Geschichten, Double Hack'em, Digiplay...)
813 Mix (Galleon Compacker 3.9, Blip Blop 3+ (Spiel), Entering Vol 1 (Adressen-Demo), Basic-Packer
889 Mix: Abraham Logo-Packer, Testbild V1.1 (10 verschiedene Testbilder: Den Monitor auf Herz und Nieren testen und einstellen...), Loxtex (Multi-Datenbank), Tapecover; + PD-Versionen von Turrican-II, Dynamoid, Creators (Werbeversionen der Herstellerfirmen: keine Qualitätsabstriche, nur weniger Levels...)
946+947 SAM-Sprachcomputer (Lassen Sie Ihre eigenen Programme sprechen!(Mit engl. Akzent..), Rescratcher, Floppy-Einsteller, View BAM, Autostart II, Make Error 20-23 (f. eigene Kopierschutzmechanismen), Disk-Disassembler, Astronomie, Supersorter, Game-Music..)
1071 CHLB 6/91: Ron's Solitaire,Comma-Sense, Typing-practice..+Geos-Progre.: Icon Edit 2.1, Sprite Magic.
1245 Hi-Eddi-Pics (Hires: 320*200, schwarzweiß)
1412 Mix: Hirnris (TETRIS-Variante), Protect-Cruncher (m. Fraktal-Routinen), Mind Maze (TOP-Logikspiel)...
1413 Lemmings-Demo (1. Level spielb.),Revealed#1/CLT
1474+1475 Ultimate Charsets I+II/Easy Rider (200 Stck)
1476+1477 FSC-Charsets 93: 146 1x1, 2x2 u. 1x2-ZS
1523 Disk of the month/HACG: Guess America, AWS-Writer, NASA-Demo, PS-Icons+Viewer, Bibel-Info...

Disk-Magazine:

569 Sex'n'Crime#004,Hollywood-Intro,Digi-Concert...
591 Sex'n'Crime #006,SlotMachine,Genesis Proj.,Skate1
612 Sex'n'Crime #011, SlowlyweRot,Phantom'sMentech..
843 Mamba 16, Szene-Press(Mag), Voglio Volare I
844 Mamba 8, Danger Freak, Ballup Demo
857+858 Action-News #06 (Magazin (noch) von DM....)
859 Mamba 9 (...Super, wie immer), Digital Delight
861+862 Action News #09 (Jetzt von Spherical Designs --> deutliche Verbesserung!)
871 Bitmania #001 (sehr gutes Diskmag von ABYSS)
892 Megascene #2 (Das absolute Szene-Mag)
893+894 Rock'n'Role #13 /Role (sehr umfangreich)
896 Emanuelle #3
901 Newstyle #8/Duplex
903 Impact #3/Xentrix
913 Script #6/Clique (gutes Magazin, siehe Publ.#5)
916+917 Outrage #6/Spherical Designs (Super Infos!, sogar mit Witzen, Videotests, Musik (Pop+Heavy)...)
923 Contact #9 (Mag m. vielen Contacts von Duplex)
925 Mamba 21 , The Unnamed Demo/Camelot
926 Update #2 , Dir-Master 3.1 Joy-Test 1.0...
927 Gamers Guide 12/Triad , Wisdom/Triad (Demo)
928 Dynasty/Akrak (Diskmag)
930 Are We The Best #4/Chromance, Emanuelle #6/ The Ancient Temple
931 Sanforized #5/ X-Rated + P.Crunch V7.1
932 Weird Crud #5 /The Digital Underground
933 Immortal Flash #11 / Atlantis
934 Shock III/Censor Des. + Cosmania V/Lore of Arts
935 Internal X / WOW + Voteeditor
943 Update #3 /Dream
944 Bitmania Oktober/ Abyss Connection
945 Coupe #002 / X-Ray
981 Spotlight #3/X-Ray
982+983 Raddings #3/Hitmen
984 remark #13 / Mega
985 Newshawk #1 / Eternal
1174 Violation #3 / Digital Undergrd. (m. Tetris-Spiel)
1177 Script #13 / Clique
1341 News Press #9/Rebels
1407 Game Go! (Probedisk m. Spielen u. Texten)
1408 Zoom #1/X-Line, Kniffel (das bek. Spiel: 1-8 Sp.)
1409 Skyhigh #6/Oxyron
1410+1411 Internal #18/Wow
1435, 1436, 1437 Controversial #1, #2, #3/ Accept
1438 Propaganda #13 / GXP
1577 bis 1580 Digital Talk #8 (neues deutsches Mag)
1581+1582 Skyhigh #10/Oxyron + Grafik-Utilities
1583+1584 Revealed III/Camelot + Utilities
1617+1618 Brotkasten-Club: Kennenlern-Ausgabe
1619+1620+1621 Digital Talk 9+10
1622-1625 (4 Nr.) Digital-Talk 11
1654+1655 / 1656+1657 Digital-Talk 12 / Digital Talk 13
1658+1659 / 1668+1669 Digital-Talk 14 / Digital Talk 15

Koala-Bilder:

012 Koala-Pictures (Ferrari, The Eddi, Eddi Eagle....)
026 Joe-Cool-Diashow (ca.15sehrguteKoala-Pictures)
033 Koala-Pictures (Ice Pirates,Koala,Schloss,TheCity..)
034 Koala-Pictures(1541,Sarg,Eagle-Soft,Haus,Kopf...)
035 Koala-Pictures (Werner, Gry-Zor,, Audi, Tot, Tor...)
036 Koala-Pictures (Bruce-Lee,Rambo,Skyfox,C64...)
053 Projekt B-Diashow (15 Bilder: Top Gun, C64...)
065 Koala-Pictures (AC/DC, Out Run, Sun Down...)
066 Koala-Pictures (F16-Jet, Shadows 1+2, Sunday...)
079 Diashow I (15 Bilder: Jedi, Purple H., Eagles 2...)
080 Diashow II (15 Bilder: 4x40 Off Road, Hang On...)
088 Slide-Show II (15 Bilder: Title, Car One, Logo...)
093 Koala-Pictures (Coomputer, Castle, Earth, Nude...)
096 Koala-Pictures(Big Deal,Target Renegard, Platoon...)
105 Koala-Pictures (Helloween, In 80 Daysa.t.world...)
106 Koala-Pictures (Alf, Woman, Drache, Girl, Gesicht.)
115 Koala-Pictures (Amiga, Koala 1-3)
139 Game-Diashow I(PurpleH., Jedi, Tetris, Out Run...)
140 Game-Diashow II(Platoon,Target R.,Hang On...)
173 Koala-Pictures (Metallica 1+2, Monster, Sound...)
174 Koala-Pictures (Karate Kid, 5 Goblin, Circle...)
177 Koala-Pictures (Cool Guy, Star Trek, Activator...)
178 Koala-Pictures (Galactic, Holiday II, Sportcar1+2...)
179 Koala-Pictures (Germany, Alien I, Tom Cat...)
191 Diashow (Sundae, Hawaii, Egypt, Undersea, City..)
194 He-Man-Diashow (15 Stck.:He-ManandtheMasters)
195 Koala-Pictures (Dixy, 1541, 1531, C128D, 1571...)
198 Koala-Pictures (Amiga, Schnecke, Bird, Future...)
202 Koala-Slideshow (15 Bilder: Farm, Car&Dog,...)
208 Smily Picture Show (15Bil.: Smily,Burger,Hobby..)
315 GSP-Picture-Show 1(Super Diashow)
337 Koala-Pictures (Western, 64'er,ARC, Union...)
338 Koala-Pictures (A.F.T.,Outrun,G.I.Joe,Nazi raus...)
348 Koala-Pictures (Turm, Küche, Diskette, Werner...)
349 Koala-Pictures (Mini-Dracula, Farm, Ei des Kol...)
412 Koala-Pictures (A Cat, SC Of Clam,DB190E...)

421 Koala-Pictures (Rimrunner,V.Empire,W.Games...)
422 Koala-Pictures (Fight, Stadion, Fuck, Zauberer...)
431 Hyperpic-Diashow1(sehr gut gezeichnet!)
472 Koala-Pictures(M+F,1-4,Witz,RAF,Mask,Fenster...)
496 Koala-Pictures (Empeer,Gordon,Roger,Adler..)
1181 Koala News: Pict.Displ., Hardcopy,Koala-Relocator, Graph Changer... + Diashow 3 (14 Koala-Bilder)

Printfox-Bilder:

(zum Betrachten und Weiterverarbeiten wird das kommerzielle Programm Printfox(von Scanntronik) benötigt!

785 Letters,Men,Misc, Music, Office, Sports, Symbol..
786 Ausflug, No Panik, Katalysator, Christoph, Casio...
787 Printfox + Print-Shop + Print-Master Pics
788 Money, Office, People, Optics, Petshop, Skylines...
789 Aliens, Ding, Fische, Horror, Leute, Reptilien,Nager..
791 Account, ADS1, Apple, Arts, Audio, Auto, Ballons...
792 Printshop-Pics (Icons!)
793 bis 806 (14 Nr.) Printfox-Bilderdisk #1 bis #7 (ca. 300 gescannte Printfox-Bilder)

thematische PF-Bilderdisketten (gescannt,ca.20pro Nr.):

1018+1019 "Rüstung": letzter Mensch, 0-Lösung, Verweigerer, Kanonenfutter, auf in den...,,Raketen ...
1020+1021 "Arbeit": Unser Chef, Geldgier, Arbeit ist..., Arbeitslos, DGB, echtes Geld, Arbeitsames, Simulanten...
1022 "Menschen": mit Bierglas,Steinzeit, Freak,empört...
1023 Architektur": Schloß, Kongreßhalle, Straußoleum...
1024+1025 "Europa": Milliardenloch, da lang..., Asylantenflut, Kanaltunnel,Terroropfer,Freiheit, vereinigt euch...
1026 "Musik": Geige, Orgel, Schlagzeuger, Instrumente..
1027 "Parteipolitik": Debatte, FDP, SPD, CDU, CSU...
1028+1029 "Konsum": Hamburger, Kaffe&Kuchen, Koch, Feuerwasser, was ich nicht..,Steak-Salat-Diät, Bettelei...
1030+1031 "Gesundheit": Raucherzone, Allergisch, Beim Arzt, Psychiater, im OP, Feuer, Abführmittel, Visite...
1032+1033 "Verkehr": Unfall, Flugzeug, Lok, Parkuhren, Mehret Euch, Blau-Ampel, Auto-, Pferde-, Straßenbahn...
1034 "Computer":Großcptr., Büro-Helfer,mach Untertan...
1035 "Technik": Toaster, Solarkraftw, Gentechnologie...
1036 "Osteuropa": Einmarsch, DDR for sale, Trabant...
1037 "Amerika": Western, Affe hat Zweifel,Day after...
1038 "Grafik/Rahmen": 1/8-, 1/4, 2/3-Seite..., Zierr...
1039 "Bücher": Bücher-Berg, -Wurm, Buch-auf-Kopf...
1040+1041 "Umwelt": Schädlingsbekämpfung, Ozonloch, Mutter Erde, Verkehrs-Chaos, Abfall, Bäume, Wald...
1342+1343 Star-Collection (v. Kim Basinger bis Otto(!))
1561 bis 1576 (16 Nr.) Über 2000(!) Printshop-Icons

Geos-Software: (Geos wird benötigt!)

Original-GEOS 2.5: 89,- DM (solange Vorrat)

1072 Spellchecker (m. über 3000 engl.Wörtern),Geos-Forth 1.0 (m. ausf. engl. Anleitg. und Demoprogr.)
1073 Geos-Forth 1.2, Convert 2.5 (Geos <-> CBM), Micromon,Handy-Sc.-Import, GeosMon 2.0,Geosbusters...
1074 Geos Diskmonitor, GeoElectric (Demo), 50 Hz, Bitmap-Converter (Bitmap -> Geos), Bootmaker...
1075 Btx-Converter, Edmon V1.3, Hardcopy V1.3, Geos-Modificator, GeoTerm V1.0-1.2, Clock 1.3
1076 GeoCopy V1.1 (erstellt bootfähige Geos-Kopien)
1077+1078 "Geos Goodies": GeoView, Paint View1.2, Paint-Scrap,Big Clipper(erstellt übergroßePhotoscraps), Photo-Print/ -Mover, Album Animator, Pic-Show, Copy-Editor, Write Toolkit,TransText, Pattern-Edit, Font-Editor, Colorsmasher,Icon-Edit,Worm-Desk,Epson-Labels..
1079+1080 Geos-Fontdisk (m. Editor/Utilities u. Fonts)
1081 Autoview (Diashowmaker f.GeoPaint), Analog Clock, PRG to Geos-Converter, Geohacker,Notepad-Archiv...
1083 Randzeichensätze (grafische Symbole aller Art...)
1084 Spiele: GeoSliders,Solo-Poker, Yathzee,Geo War...
1085+1086 Assembler- u.Geos-Programmierkurs (dt.)
1087+1088 Labeler, Umschlagdruck, zahlreiche Fonts
1089 Scrapeek,SetTabs, Reriever 2.0, Wrong is Write (konvertiert GeoWrite-Textversionen 1.1, 2.0,2.1),Bilder..
1090 GeoWrite-Toolkit, zahlreiche Grafiken...
1091 Text Print, SEQ->Geos, Write View, Postscript-Patcher, Music-Box (Synthesizer), GeoSIDPlayer (mit 18 Songs), File-Retter, Quick-Top (4k-Desktop!) ....
1092+1093 Geoworld-Disk #1: unTrash, TransText,Graphic Storm (macht Photo-Scraps aus PrintShop-,Print-Master-,Newsroom-, Doodle-, Bitmap-Grafiken!!), geo-Dirprint, clip-art-Grafiken für GeoPublish u. Geopaint...
1094 Photoschau,Albumwandler,Screendumper,Geosbst.
1095 Culture (Bio-Simulation), Puzzle, Sprite Magic...
1096 Trash Picker, Convert 128, Detonator, Desk Organizer,geoHexCalc,DirRepair, Auto-Notepad, Bit-Copier...
1097+1098 Graphik-Konverter allerArt(v.a. für Geopaint)
1099 GeoIcon,GeoHeader,GeoLinker,-Booter,-splitter...
1100 Seq2Textscrap1.3, Notes -> Album, + Bilder
1101+1102 Geofont 2.0 (Super Font-Editor!), Identifont (ermittelt benutzten Font), + Fonts (u.a. Megabanner!)..
1103+1104 noch mehr Fonts (Graffity24, Shadow,Mega..)
1105+1106 (29 Photoalben m. Album-Reverter)
1107+1108 Geos-Diashow V1.0 (mit 34 Hi-Eddi-Grafiken)
1109 RAM-Process, Fastformatter, Virus 1.0, ruler 1.5
1110 Geo-Voc 1.0 (engl.-Vokabeltrainer, nur f.Geos 1.2!)
1111 Card File (komfortable Karteiverwaltung: schnell, variabel (8 Zeilen, beliebige Such-Vorschrift, einfach), GeoOrganizer (Dir-Sorter), Paint-ViewII, +9 Fonts
1112 P/S-Editor 3.0, Ic.-Grabber,9 Photoalben,24 Icons..
1113 Icon-Editor, GeoHacker V1.6 (Ser.Nr. entf.), Port2, Rip&Read, Disk-Editor(Diskmonitor 1.Klasse!), Geoform..
1114+1115 2-meg Thoughts: Alles für den Selbstbau einer Ram-Erweiterung von 256k-2MB!, Platinenlayouts, Testprogramme,ausf. engl. u. deutsche(übers.) Anleitung!
1116+1117 Photoalben-Sammlung (Geld,Flugzeuge,Alkoh...)

1118-1126GeoPaint-Grafiken (640*800 Punkte, jede Nr. mit GeoView... zum Anschauen und Ausdrucken!

1118 Keywest, Einstein, Max.Pnt, XmasCard, Ohmslaw...
1119 Pamela, Allison, Tanya, Teri, Debbi, Lisa
1120 Heather, Kim, Danielle, Sandy, Farah
1121 Geewally,AB4Icon,Iconart.004,Iconart.005, Designs
1122 Historic, Men1, Olympic1+2,Women1+2,Workers
1123 Street Scene, Waterfall+, Diskhülle A+B, Dragon
1124 Zebragirl,Skirtlady,Jasmine,whales...ohne Geoview
1125 Lobster,Happy Camper,attack dragon,inside Mac...
1126 MacAnimals, Mac People, misc Macclip,MacIcons..
1127+1128 Geos Preference Manual (engl.): Komplette Entschlüsselg. v.Geos: Kernal-Routinen, Memory-Map...
1129+1130+1131 RUNNER (lustiger Comic-Strip)
1132 GeoPowerTools: Sector-Editor,,Dir-Aid, Calendar-Printer, Font-Converter, GeoFetch(zum Auschneiden eines Photos aus dem aktuellen Bildschirm),GeoSid,GeoLibrarian (druckt Printshop/-Master-Grafiken),GeoPix-Puzz (erstellt Puzzles aus GeoP.-Bildern),Screendump (druckt Farbbilder),Programmierer-Rechner, Fast_Ami (Filetransfer zw. C64u.Amiga, m. Bauanleitg. f.Kabel!)
1133 über 110 (!) Druckertreiber (m. Treiber-Editor)
1134 Minigrafix 1+2 (Photoalben), Bspe.zur Geos-Progr.
1135 GeoPublish-Utilities: Object Art (erstmals Vektorgrafik: Zoomen ohne Qualitätsverlust), Photoalben+Fonts
1136+1137 Dirlabel,div.Input-Driver, Lazarus 1571,LaserMatrix-Edit2.0 (Erstellen Sie einen LaserMatrix-Treiber für Ihren Nadeldrucker! ->druckt in (fast) Laserqualität!)
1138 New Tools 2 (Erweiterung f.GeoPaint: Biegen,Verzerren, Stauchen von Bildausschnitten usw., mit Undo-Fkt.), Get it Write (GeoWrite->GeoPubl.),+Fonts u.Grafik
1139 500 Geos-Icons in Photoalben
1140 bis 1149 (10 Nr.!) GeoTronix: (Fonts, Scraps und Bilder zum Erstellen von Platinen mit Hilfe von Geopaint, mit großer Bauteilebibliothek, engl.+dt. Anleitg.)
1150+1151 Mitschnitte aus der BTX-Box des Geos-User-Clubs (Aug./91)+Utilities: mLabel, printit1.2,Comp.eyes..
1152+1153 BTX-Files (Sept.) + iconget, Screen->Photo, Graphic View 128, zahlr. Fonts, Photoalbum clip_art 2
1154+1155 BTX-Files (Okt.)+Minigrafiken(Album), Fonts
1156 Writer's Tools: MYgeoDiary3.0, WriteMenu,EPS-Text Insert, Ultimate NLQ (nur f. 2.0+2.1), GeoVax...
1157 Graffity-Samples (GeoPaint - Format)
1158 Artist's Toolbox: Alles fürGeoPaint: Album-Animator (macht aus Ihrer Photosammlg einen Film, m.Bsp.), Geo->GIF, Mirror, RotPages (nur m. Ramdisk), Lines...
1159 GeoBasic-Files:Apocalypse,,CarPayments,Basictips..
1160+1161 PeriodicChart (Periodensystem, m. Erläuterg.)
1162 Font Dump III,Wordcount,Fontgrabber,untrash...
1163 geocomix (m.Grafikabenteuer"Orb"),SneakySnake
1164 geoCOPE: komplettes Geos-Entwicklungssystem mit Assembler, Editor und ausführlicher engl. Anleitung
1165 GeoLabelSystem: zum Entwerfen und Ausdrucken von Etiketten aller Art, mit vielen Beispiel-Etiketten)
1166 gescanntePict.: Drache,Girl,Alf,Airport,Drummer..
1167 "" :Skull, DB190E,Tapedeck,Cat,Smiley,Horror..
1248 Spiele: Shoot Out(Schießstand), GeoTile (Mahjong), Bundesliga (Tabellen-Manager-Super)), Utilts.:Scribble (kl. Zeichenprogr., 16 Farben), Doc-Wright II (Generiert selbststartende GeoWrite-Files), Quickchange (für 2.0, schneller Wechsel zw. 2 Appl.), AsGoConv.(MC->Geos)..
1249 G.P.-Bilder: 3Stooges,Doodles+,Grace,Madonna...
1250 bis 1255 (6 Nr.) Woman 4 bis Woman #23
1256 -"-: unm. Wasserfall, Rob.Kitchen + div. Fonts
1257 Scrap It (konv.Scrap/Paint/Doodle/Koala)+Scraps
1258 GEOS-128-Uts.: Newtools 80, Dual Top 128, Geologger 128 (Disk-Katal.),Bitcopy128, GeoClock80...
1259 Geomiser(komprim.Geos-Files),Unpublish(Geopubl. -> GeoWr.), Formmaker,Txtprint,Roladex(Adr.verwltg.)
1260 Witzdiskette (Witze im GeoWrite-Format)
1261 ADA -,Augusta (v.Pentagon entw. ADA-Compiler im Turbo-Pascal 3.0-Format (nur Source-Code))
1262 bis 1269 (8 Nr.) Programmierkurs für Turbo-Pascal 3.0 (mit vielen Bspen (Source-Code), v.IBM-PC auf den 64er/GeoWrite-Format konvertiert, nur Texte)
1270 128er-Progr.: 128C1351 2 Mhz (schaltet zw. 1 u.2 Mhz um), Rescue 128; 64er-Progr.:Screendumper2, Drive Off, Fontviewer, Geos->PM/Printshop, Rotpages, (Ramerw.wird ben.!,dreht 320*640 um 90 u. druckt)
1271 Untrash, Mac-> Geos, Disk Protect, Geosleeve (Geos-Diskhülle z. Ausdr.) + div.-GeoPaint-Pics
1273 Geosleuth V2.0 (Komf. Disassembler), Raw-Player
1274 FPE: Fill Pattern Editorf. GeoPaint, Quick-Top 3.0, Ruler 1.6, DA-Autoboot... + viele Mega-Fonts
1275 Selector(Joy/Pr.Drv.),Fontswap f.Geowr.2.1+Fonts
1276 Auto Date, Bildschirmschoner, DirLabel, DirAid, Microfont, Geos -> DA, AutoClock, File-Retriever
1277 Font Thief, UNO (Kartenspiel), Print.Drv.-Patcher, Dialog-Box-Editor, GeoGraph 2.1 (s.gut, ähnl. GeoChart)
1278+1279 Shell-Print-Editor (Eigene Druckertreiber erstellen+vieleShell-Druckertr.(auchColor,m.engl.Anltg.)
1280 Geos-Progr.ier-Infos(f. Insider), Merlin to GeoAss.
1281 Amerikanische Geschäftsformulare (Vorschläge)
1282+1283 Dt. Anleitungen zu d.wichtigsten Geos-Appl.
1284 Ganzjahres-Terminkalender, Blackjack, Solo-Poker
1285 Combiner (fügt mehrere GeoWrite-Textfiles zusammen), BitCopier, Copy-Editor, GetDir, 40 Scr.Print..
1286 Loadermaker(lädt bel. Asembl.-File vom Desktop aus), Help Pad, Tontaubenschießen, Geos <-> Seq ...
1287 Tuner zum Gitarrenstimmen, GeoTarrot, UnGeos, Handy Import (Super: konv. Scan/Printfox -> GeoPaint)
1288+1289 62 amerikanische Fonts
1290 Paint Scrap (Schneidet Scraps aus G.P.-Bildern, die komplett (verkleinert)dargestellt werden)+GP-Bilder
1291 Font-Editor 2.2 (m. Doks und Fonts)
1292 geoCZLibrarian (Für MIDI-Anwd., spez.f.d.Casio-CZ-Serie, 4x4-Spur-Sequenzer, m.it Voice-Editor!)
1293 Dual Top 2.5 (Ersatz für Desktop), Info-Box, Barcode-Generator, Login(=Paßwortschutz), Keymaker..
1346 bis 1349 (4 Nr.) Hochzeitszeitung: GeoPaint-Grafiken und Texte (Gaststr.,Musik(er),Horoskop...)
1350 Musik-Disk: Noten-Zeichensätze, GeoMIDI (echter 16-Spur-Sequenzer!)
1351 Verwaltung: GeoKonto, Videoverwaltung, Kfz-Kosten! + Dirmanager, GeoLabel (Etikettengenerator für GeoWrite), Photorenamer, Rogersprint(druckt Alben)
1352 Für C-128: LACE 128 (bringt 640x400 GP-Bild vollständig auf den Monitor), Color 128, Slideshowprg.
1353 GeoPasswort (Schützt GeosDisks vor unbefugtem Zugriff), Springboard-Assembler, Paintview, GeoPack
1356+1357 "Liebe ist..."- Kollektion (GeoPaint-Grafiken)
1358 Deutsche Wörterbücher zu GeoSpell (Duden)
1359 GP-Grafiken: Weltkarte, die 7 Kontinente etc..
1360 Photoalben: Sports-Album, GeoBits (Symbole)
1361 PattDA, GraphicView 128, GeoWords(Wortratespiel)
1403+1404 Big Clip Art 2a: Bildersammlg. v.Softw.Proj.
1405 Mahjongg (tolles "Puzzle"-Spiel aus Fernost), Graphpaper 1-3, GeoShell-Demo für Geos 2.0
1406 MR-Font-Sammlung (Geheimschrift, Bundesliga, Autos, Enterprise...), Poker Machine(Top-Pokerspiel)
1426+1427 Koch- (85) u. Backrezepte (80 Stck.) von R.Trümper: Geowrite(2.0)-Format. (Konvertierbar)
1484+1485 Big Clip Art 3: 8 Blumen, Bock, Boots, Boat...
1486 GeoBiblical: Texte, Karten und Bilder zur Bibel
1487 U.S.-History: Geschichte der USA, Texte + Bilder
1488 GeoMorph: Genial: Sie können ein bel. Bild langsam in ein 2. überg.lassen, Japanisch-Kurs (deutsch)
1489 GeoPaint-Tips, GeoPlotter, MenuChase (Spiel), Seq<->Geos, Disassembler,Copy-Editor (Textanalyse)...
1490 Dir-Drucker, Mahjong (chin.Plättchenspiel),Auto Magic Maker(macht Progr. bootfähig), Dual Top...
1491 Musikfonts, Lieder, GP: Akkord-Merker,Notenblätt.
1492 GP: Ränder aller Art (auch "unmögl." v. Escher)
1525 bis 1544 (20 Nr.) GeoPaint-Bildersammlung: Ausgewählte Grafiken aus den Bereichen: Bauwerke, Musiker, Landschaften, Business, Kraftfahrzeuge, Dinge
1545 bis 1560 (16 Nr.) Photo-Alben-Sammlung: Cliparts aus den Bereichen Bildung, Symb., Cartoons, Musik
1614 ESCAPE : Deutsches Adventure für Geos

Rockford-ROF-Serie:

Disketten vom Boulderdash-Forever-Fan-Club
(jeweils beidseitig, zählen also wie 2 Bestellnr.!)

FD-Info a+b:Ausf.Verzn.(Beschreibungen)+Bonusproggis
FD 00a+b: Rockford-Mag1,WOD-Demo-Maker, Songs...
FD 01a+b: Mag 2, Mega-Traz-Levels, Mining, Termin-Kalender, WipWap-Springer, F(r)ont-Editor2.3
FD 02a+b: 26 Soundsm. Player, The Session,Gir-Lee-Bitch (FLI-Grafik), Swinth, Illse die Schlange
FD 03a+b: Mag 3, Le President (Wirtschaftssimulation m.Spionage u. Kriegsführung),Speedway Hero(Autorennen), Magic-Pin (Flipper), größenw. Boulder Dash
FD 04a-d (4Nr.!): Boulderedit (BD-Editor),Hires FLI (kl. FLI-Malprogr.),Marek'sdeluxe Constr.Kit2.1(eigenständiger Boulder-Dash-Editor,Pulldownmenüs etc..), MahJongg, Logo-Painter, SID-Tip-Marek(Hardw-Bastelei), Zyx,StreetMachine(Autorennen),Attack of the Softw.-Pirates,Senso, Planet of Death (Höhlenspiel)
FD 05a+b (2 Nr.!): Video Poker, Cool Dash 3, deLuxe-BD-Constr.-Kit, neue Cavs, 4 gewinnt (v. 2 Seiten)
FD 06a-d (4Nr!): Mag 5, Rockf.-Revenge,Underground noch'n BD-Spiel), Best of One (Textadv.), CRT-Noter Breathalyzer, jede Menge neuer CAVs, Koalanoter
FD 07a-d (4 Nr.!): Mag 6, Microwriter, Virus-the game, Kwik-Writer, Omega-Force-One (Weltr.-Schlacht)...
FD 08a+b: Dame, Breakout, Western-Demo, Mad Monkey, BoDack 2.1 (Boulderdash-Editor),Zwob: Super-Denkspiel), Freshkicker (Tischkicker), Cadgersnoter, Snowman,Dino-Bild, LoxText(Multi-Datenbank)....
FD 09a+b: Coma Light 11 (mit das beste Demo, Fractalgrafik, Raytracing etc.), Mario Bros II (Spiel)
FD 10a+b: Guru-Noter, ECI-Plasma (Demo), We cross it (Grafikshow), Psymon (Tonfolgenmerkspiel), Lode Runner jr. (ideal f.Kinder), Zix (Breakout-Variante), Tontaubenschießen, Casanova, Trains (Einsbahnspiel)
FD 11a+b: Notenverwaltung, GeoConvert (Geoswrite-> ASCII), Mareks DeLuxe Constr. Kit 2.2(Genialer (!!) BD-Editor: Auch f.CAVs d. Original-BD-Constr.Kit!), Minenfeld (Denkspiel), Wator (Öko-System-Simulat.)
FD 12a+b: Rockford-Mag 7 (Riesen-Info und Story-Pool (ca. 500 Blocks Texte, SEQ-File-Reader wird benötigt (z.B. Nr. 1428), Kwik Write, Mrs Rockford (Top)
FD 13a+b: Fortsetzung zum Mag 7, Spike (Geschicklichkeit!), Atlantis Boulder (Rockford taucht), Imperium (Jump'n'Run), Astro Blaster (ballern!, 256Levels)
FD 14a+b: De Luxe-Cons.-Kit 2.3, Photomaker 4, CBS-

Editor(Malprg), DrazPaint, RamLynx (C-64-Ramdisk), CD-Teiler,Advanced Dirmaster(TOP),Sprint+Dir uvm..
FD 15a+b: Lotto, Visitenkarten spezial, Multi-Hardcopy (Druckprg.f.Koala+Hires-Bitmap),Page One(Etablieren Sie eine Zeitung gewinnbringend),TululuDash+Radelfahrer-+Omnibus-Dash(BD-Clones),Schatzsuche ....
FD 16a+b: Demo-Disk: 26 Sounds+8 Top-Grafiken, late jog, Deine Lisa,4 Interlacegrafiken, SO Phisticated3 (Horrordemo),Scrollmachine,Personal Lady, Sprint+Dir
FD 17a+b: "MEGADISK": Unzählige CAVs und INIs zum Original-Boulderdash-Editor, aber auch zum De-Luxe-ED (FD11 u. FD14), neue Boulder-Games etc...
FD 18a+b: weitere CAVs/INIs, SPrint+Dir, 4 Gewinnt, Labyrinth,Steeplchase, Burgertime, Atomic Handball, Bugout, MisterED,Plattforms, Piraten (Top-Grafik), Meteor, Vortex
FD 19a+b: "NOTEMAKER"-Disk: ALLE guten Notemaker !!! (u.a.:Tomcat,Cadgers,ICE,Face,Q,Tpau,Bonzai,Digital....)
FD 20a+b: De luxe Constr.Kit 2.4,Minenfeld,Pet2Asc,Jet Set Jelly(Nirgendsaneckspiel),Swoop(ballern),Spirograph,Funktion Plot,Sprite Texter,Data Maker,CD-Teiler(z.Überspielen)
FD 21a+b: Zip/Unzip (Disk-Packer),Star Trek Clingon Attack2 (s.gut),Warrior(Adv.), Props,Tatta01,Cops + Robbers,Sony, Schach matt,CoderVirus-Killer,GraphicCreator,viele Utilities
FD 22 a-d(4 Seiten): Mag 8(viele viele Texte!),+Spiele: Kalah, Bugsy,Hausbau-Sim.,Mini-Golf,1-3Bowling,Temple of Doom
FD 23 a+b: FLI-Disk:Deep-Star Cosmic Style(geniale FLI-Gr. Show(256 Farben),Dolphins FLI-Bitmap-Editor,Intrigue(Fantasy-FLI-Show),Minigolf 2,Player2.32,Miniprint(spart Papier)
FD 24a-d (4 Nr.) Sound-Pack:Soundwriter 2.0(Top!),Prodrum, Bassist, Piano,GMC,Synthesizer 64,Composer Tech, Voicetracker,5dimension Comp.,20cc dual comp.M.E.,DMC4+Anl.
FD 30 a-d (4 Nr.) Rockford-Magazin 9 (Infos+Unterhaltung)
Spezialdisketten:
FD 31 a-f (6 Nr.) Schwarzweiß-IFF-Grafiken f.GoDot™ (Geos)
FD 32 a-h (8 Nr.) Farbige IFF-Grafiken für GoDot™ (Geos)
FD 33 a-d (4Nr.) VC-20-Software!! (1990!) Nicht für C-64!!!

Reiner's-PD-Serie:

Wir führen auch die komplette RPD-Serie, welche allerdings aus Platzmangel nicht mehr hier aufgeführt werden konnte. Die RPD-Serie umfaßt jeweils beidseitig besp. Disketten für C-64 und C-128,wobei alle Disketten m. Lademenü und - wo nötig - mit Kurzanleitungen versehen wurden. Die Vorderseite enthält Utilities/Anwenderprogr.gemischt,die Rückseite Spiele. Allerdings sind praktisch alle Programme auch in unserem Stammsortiment (dieser Katalog) enthalten.
Eine ausführliche Liste gibt`s auf Wunsch kostenlos bei uns!

C-128-PD-Software:

Die nachfolgenden 75 Disknummern sind nur auf einem C-128 lauffähig (128er-Modus). Sie kosten keinen Pf. mehr als die C-64-Software (Jede Nr. also zw. 1,30 und 1,65, je nach Abnahmemenge), und können von jedem Commodore-Laufwerk eingelesen werden (1570/1571 UND 1540/1541 bzw. 1541-II) !!
Manche Programme laufen nur im 80-Zeichen-Modus.

957 Kopierprogramme + Utilities: File-Copy (1od. 2 LW), Disk Copy 1571, Disk80Filer V2.1, Disk-Doctor 128, Disassembler, Disk Utility, Virtual Directory, Drive Align, Hurricanetrack, Func. Key Maker, Disk Zap...
958 Kopierprogramme + Utilities: 2 Drive F.-Copy, CPM-File-Converter, Hal File-Manager, Diskeditor 128, C128 Disk-Manager, Easy-Menu-Maker, Disk Retter, File-Protect, Unicopy 128, 2 Side Formatter, F.Key-Overl...
960 Utilities: Minidos, Dir-Utility, Cross-Ref.128, Calc-128, Datamaker 128, Dos 128, 8563 Explorer, Drive-Check, Name-Adress 128, Seq.-Read (mit Beispieldateien: C-128 Memmap, Ram Map, Rom Map..)
961 Datenbanken: Unidatpro, Profi-Adress (beide mit deutscher Anleitung), Ultracat V2(Disk-Katalogisierer) und Penpal (Mailing-Progr.)- beide Programme von Steve Boerner: Window-Technik, Help-Funktion... incl. engl. Anleitung, Disk-Catalog V1.0 (Diskettenveraltung)
962 Mandelbrot 1- Diashow: 18 'Apfelmännchen'-Bilder
963 Grafikadventure: Horrorland 128
964 Abenteuerspiele-Sammlung: Stranded-Adventure, Adventure 128, Buddha, Insel des Grauens, Horrorland 128 (Textversion), Winnetou I
965 Lernprogramme: English-Exercises I (12 Units), Vokabel-Trainer, Irreg. Verbs + div. Utilities
966 Lernprogramme: English-Exercises II (9 weitere Units), Vokabeltrainer, Vokabelprogramm mit Lexikon-, Abfragefunktion und ca. 1500 Wörtern u. Redewendg.)
967 Lernprogramme: Typing (lernen Sie Schreibmaschine, in deutsch), Vocabulary E/G, Reisen 1-3 (Planer)
968 Lernprogramme: Hervorragende Mathematik-Hilfsprogramme (ca. 35 St.), Physik-Programme...
969 Spiele: Raumschiff-Enterprise 128, Thunderbirds, Robot-Attack, Tennisplaying V5, Telemühle 128, Kniffel, Roulette, Reversi, Hamurabi, Tic Tac Toe...
970 Spiele: Automat, Heinzi's Malden, Glücksspiel, Geo-Quiz, Solitaire 128, Pig 64+ Utilts.: Zeichenprogramm, Tricks PC 128, Biorhythmus, Periodensystem
971 Textverarbeitung: TRIO V7: Hervorragendes Textverarbeitungssystem mit Tabellenkalkulation (engl.) !!!
1232+1233 CS-DOS (MS-DOS-Clone, Befehlskompatibel, incl. Archivierutilities, Datenaustausch-Utilities für IBM<->C-128 m. Code-Tabelle, File-Conv., engl. Anltg.)
1234 Profiwriter (80Z.), Spellchecker (80Z.) m. erweiterb. engl. Lexikon (ein dt. Lex. kann angelegt werden)
1235 Ultraterm 3.30 (Menügest. Terminalprogr.m.Telefonbuch, Auto-Answer usw.),100 Druckertr. f.Protext
1236+1237 DES-Term 128 V2.0 (großes Terminalprogr.: VT52/102, ANSI(IBM), CBM, Amiga-Emulation usw.)
1238 KFZ-Kosten, Steuer (Grundtab.),Astronomie,Labyrinth, Dame, Kalender,Dir.Labels,1571-Manager, HF-Lotto(m.Statistikteil),Isoplot (Fkt.-Plotter),MasterMind
1239 Mix:Sdisk(einf.graf.Dos-Oberfl.),Supersweep128, Xlink2.1, Charset-Extract, Dia-Show-Maker, Star Trek
1240 Spiele 80Z.:Burger128,Blockdrop(Tetris),Yatzee, Risky Warfare (=Risiko),Starfighter (Super Weltraum-Handelssimulation),NORAD, Astra-Invaders
1241 Psycho-Tests 128, Horoskop 128
1242+1243 VDC-Fraktal: generiert Fraktalgrafik in allen Auflösungen (einschl. VDC 720x344), Tron128 f.VDC
1244 Lernprogramme: Französisch-Trainer, Geschichtsdaten, Stundenplan, unre. Verben, Periodensystem
1362 Penpal-Datenbank 80Z (Window-Menügeführt,freie Maskenerst.), Pers.Check (Datenb.), Videoverwaltung
1363 Tools: Graphic-Tool (Erst. v.3D-Drahtgittermodellen), Calc128, Fahrtenbuch, FlowChart (f.die Erstellg. von Flußdiagrammen!), Biorhythmus, Laufschrift-Editor
1364+1365 Textverarbeitung: MTEXT 128 V3.0 Plus dt.: Die derzeit beste deutsche Textverarbeitung mit Rechtschreibprüfung, Adreßbuch, DFÜ-Anbindung, m. ausführlicher Anleitung auf Disk! AbsolutSpitze! + 2 Spiele: Astra (Ballern), Tetris!
1366 HELPER: Hilfsprogramm im Hintergrund: Erklärt alle 128er-BASIC-Befehle (in deutsch!)
1367 Bibelquiz: Multiple-Choice, div. Schwierigkeitsgrade
1368 Utilities: Isoplot (3D-Funktionsplotter), File Protect, Disk-Manager, Unicopy (RAM), Burst 1571, Memo Filer, Notenverwaltung, Elementaranalyse.
1395 Horizon 80 (komfortabler Fonteditor)
1396 Graphic-Display-System, GAS 128 (Grafikmanipulator, IPaint-View, Beschr.: VDC-Aufrüstung->64k
1397 STView80 (f.Atari-Bilder), Mouse80(univ.Treiber)
1398 Atomic-Structure 1-3 (Lernprogr.-Reihe), Window-Wonder(Routinensammlg. zur Basic-Fensterprogr.)
1399 Utilities: ACE 128 (graf. Oberfläche), LRR (liest u. schreibt MS-DOS-format.Disks), Guru (Diskmon.)
1400 ZOUNDS 2.01 (Bauanleitung+Softw. für Digitizer)
1401+1402 Spiele:Galactic Empire,Millipede,Oh!Thello, Das Ding, Burger 80, Trader 2.2, Brain Quiz Asterix 2, Hearts 80, Solitaire 80, Startrek, Match
1493 Spiele: Deep six, Merkur,Jackpot, Flipper, Börse, Robot-Attack,Topper,Space maze, Pacman jr. ...
1494 3D-Funx: Zeichnet 3D-Fkten., m. Demo-Diashow
1495 Spraypaint 2.09: 80-Zeichen-Farbgrafik-Prozessor
1496 ZED128 (s.guter Texteditor), Disk Base, Overscan
1498 Utilities: BasicIRQ (Progr. im Hintergr.abl. lassen), Roll-O-Dex, Philemaster,WordPro, Story-Writer...
1499 CS-DOS-Tools+Tips: Mit dt. Anleitung f. CS-DOS!
1500 Life-Net-BBS 8.6 (Eines d. besten dt. Mailboxprogr.)
1501 Grafik: 80-Draw, Canvas (Super Farb-Malprogr.), Fonter2 (Fonteditor), Interl. Macp.-Viewer, 3D-Draw
1502 Utilities: Pro-128-Terminal V16.1 (Terminalprogr.), System-Checker (Basic,Kernel,Periph...), CMD-Util.
1503 ACE 3/94: neuestes UNIX-System, umfangr. Anl.
1504 Video 128: Erst. Animationen (Blockgfx u. Hires)
1505+1506+1507 Ultra-Hires-System: mächtige-Basic-Grafikbefehlserweiterung: mit CAD&Draw, UH-Designer, Demo-Bilder, Paintedit, CPaint, ausf. Dokument..
1508 Mix: Star Trek 128 2.0, Biomorph (Sim.), Ramdisk-Manager, 64k-VDC-Ramdiskim 64er-Modus
1509 Spiele: Chess-128, Solitaire-128, Wargames, Tetris, Football-Manager(LeitenSie einen BuLi-Verein)
1510 64k VDC-Utility-Disk: 64k-Draw, Crunch, PaintPR.
1511 Utilities: Unzip (packt alle Dateien), Menu-Boot-Maker(f.Ihr Bootmenü), FaceBender (Gesichter entw.)
1512 HACG-Disk: Airport 80 (Top-Flughafensimulation), Cubix (ähnl. Tetris), DEdit (DirEditor),Finance Calc
1513+1514 QWKRR128 V4.2:Offline-Reader f.Mailboxen
1515 Faktustar 128/80 6.6: komplettes Fakturierungsprogr. m. Lagerhaltung, Demovers.),Word-Processing
1516 MAC 128: Makroassembler m.dt.Anltg., CSX,Key-DOS+Utilities:Alle Dateioperationen auf Tastendruck
1517+1518 BASIC-8: (Erweiterg. ähnl. Ultra-Hires): Mit Tabellenkalkulation, Grafikprogr. u. einer Demo!
1519+1520 UNIX 3.0: Umfangr. Unix(!)-System f. C-128
1521 Grafik: Draw'n'Paint, Interlace-Viewer, Mind Map, Fun Graph, Pic-Shrink (Verkleinert Bilder 1:4)
1522 Textbe-/verarbeitung: Easy-Letter, GoofED(Editor), Outline (Brainstorming), Filemax (Datenbank)
1611 Anw.: Peggy, Zmon, Graphics Primer, C-128-DBase, Type it, Popp, 1581-Programme, RevASM 128 (Disass.)..
1612 Hashbase 128, Colour match,Sprite-Editor, War at sea (Strategiespiel), Calendar 128, ILS, Playpatch, Ramcheck..
1613 Mix: Flight War,Secret of Dark Mountain Lake (dt.Top-Grafikadv. m.25 Räumen), Diagramm-Maker Pro,Managing Stocks,Soundplayer,zahlr.Assembler-Sourcecodes f.Progr.
1614 Soundmaker,Fileprotect, Bootmaker, Fastcopy, Schiffe versenken, Börsenspiel, Break it, Multi-Paint (Malprogr.)...

CP-VERLAG-ORIGINALSOFTWARE: Game-On/Magic-Disk/Golden-Disk

(exclusiv nur bei STONYSOFT)

Folgende Disketten sind nicht PD! (C)opyrights: CP-Verlag! Best of Game-On (**GO**) u. Golden-Disk (**GDK**)-Titel sind stets beideitig randvoll bespielt und kosten jeweils nur ***4,- DM*** (Also 2,- pro Seite). Nur die BESTEN Titel wurden aufgenommen!!!

GO 01 Wirtschaftssimulationen: Fernseh-Sender, Kampf der Genies, Hanseat, Chicago´20, Stargate, Curse of Keys
GO 02 "Muster- u. Brettspiele": T.U.S.G.,Clone + Digital Tangram(vorgeg.Muster basteln), Supercode(Mastermind), Oracle, Connect 4 (4 Gewinnt), Mind Breaker (Memory), Pair of memory, Queens (TOP-DAME-Spiel), Patternia
GO 03 "Verschiebespiele": Color Buster ("Sokoban"), Chubby Chester, Scumm,Addgar,Push it,Joshua (Riesenfelder!), Schiebereien,Solitair (der Klassiker), Move on
GO 04 "Strategie+Kombination":Jumping Cubes(wie GO) Triplex (3 in 1 Reihe), Fadenkreuz, Take'em(+Leveleditor), Mastermind,ACIA,Timerunner,Sysiphus(Ball in's Loch),Triget (tetris-ähnlich), Stone edge (Ballhüpf), Brain Spasm
GO 05 "Kombinationsspiele mit ´Tetrisprinzip": HI SKA DO, Zellion, no deep meaning,Move, Angle, Dr. Foster, Disc-o-very, Cross it,relaxed motions,Perplex II, Paranom
GO 06 "Pipeline-/Pacman-Spiele": Timepuzzle, Craft, Tube madness, 12 o'clock, Orbit,Technoplyn(Riesen-PAC-Man: mit Gespenster-Pistole),Munch (Pac f.2),Nibbly '92
GO 07 "Plattform-Jump&Run":Cash man, Forester, Dead Zone, Titbit II, Bounce it, Mazer, The Darksword (TOP!!)
GO 08 "Jump and Run II": Bobix(Super!Mit Waffen, zahllose Levels!!), Enforcer, Hektik 2, Cosmox, Project S.O.L.
GO 09 "Jump and Run III":Fred's back III (ideal f.Kinder), Sentence,Moribund,We want more diamonds,SpaceTower
GO 10 "Tetris-Spiele": Multris,Twin Down,Rowdy,Duotris (1-2 Sp.),Pathal, Quadrant(Top-Hintergrundgrafiken!), Speranza, 5 a row (Mischung aus Tetris u. 5 Gewinnt!)
GO 11 "Bombenleger- u."Frogger"-Spiele":Beatball, Detonators,Firefox,ARC-Doors,Frogger'93,Pharaos Revenge
GO 12 "Breakout-/Space-Invaders-/Ballhüpf-Spiele": Celluloid(Breakout+Lenkung des Balls!), Warball,Plexanoid (viele Extras,ähnl.Arkanoid),Anti(zerst.Sie einfallende Raketen mit Luftminen),Starforce,Declem, Orgatron, Colora
GO 13 "Sportspiele":Holiday-Games(Riesig,ähnl.Summer-/Winter-games),Final Tennis(TOP-3D-Tennisspiel), Bronx-medal(Sportwettkampf in New York,Leichathletik)
GO 14 "Kampf-Sportspiele":Black Panther(Ninja-Karate, üb.20 Schläge, 16 Gegner,Super Grafiken),Wastelands (Karate- und Schwertkampf), Firepit, Ikarus (Duell f. 2)
GO 15 "Flugsimulator- u. (Auto)rennspiele": Intruder, Dinorace, Gravrace, Elec-Tron(Tronrennen, Riesen-Spielfeld 360°-Scroll),Morphicle, Montrix, Xenon Ranger, Parsec
GO 16 "Horizontal-SEU II": Reactor (Action pur:5 Kultspiele in einem: Durchfl. Sie den "Reaktor"(Top-Grafik), als Zwischenspiele gibt's: Frogger, Tetris, Space-Inv. u. etw.neues!),Metal Force,Skylark,Blast'em,Final Encounter
GO 17 "Horizontal-SEU II":Zagon,Pure Seed,Cyrus, Apoxoly, Reactor II (Der Nachfolger!!), Radax, Rooter, Dark Side
GO 18 "Action-Adventures" Deliverance, Clystrop, Jungle Patrol,Tunnels o.terror, Sisiphus,Methodos,Pearl of dawn
GO 19 "Automatenspiele":Pot of fun + Tiffany (Geldautomatensimulationen),Mechanicus(3 versch.Flipper!),Compunet,System4(QBert), Dynamoid,Minefields,Deri-Colors
GO 20 "Ballerspiele gemischt":Django(Im Saloon auf Ganoven schießen u. gleichzeitig 17+4 spielen), Baby blues, Tanks (Häuser kaputtballern..),Pull,Dawn beyond UB 11, Psychic Kaos (komplexes Baller- u. Kombinationsspiel)

Die besten Golden-Disks (alle Nr. beidseitig für je 4,-!):
GDK 01 The Yawn(Perfektes Hires-Grafikadventure),Artillery ´90 (achten Sie auf Winkel u. Wind!), Puzzle Shuffle
GDK 02 Titbit (Plattform-Action), Western Contest (Wettbewerb in u. mit den unterschiedlichsten Schießereien)
GDK 03 Double Sphere (Ballspiel), Tough Guys (Top-Karate)
GDK 04 Kriegsstrategie-Spiele: Gilded Age + Warlord
GDK 05 Susweet (tetrisähnlich), Killozapp (Ballerorgie)
GDK 06 Lethal-Zone + Enforcer (2 KULT-Ballerspiele-TOP!)
GDK 07 Action-Grafikadventures:Lost Ninja (befreien Sie Ihr Land: sammeln Sie Items, Waffen, Gold u.hören Sie auf die weisen Gnome).Neverending Story II (Spiel zum Film)
GDK 08 Ormus Saga (Riesiges Fantasy-Abenteuer, Top-Hit: Kämpfen Sie selbst oder kaufen Sie Truppen! Erobern Sie Städte u.sammeln Sie Wissen!Ziel:Zerschl.d.Ormusclans
GDK 09 Woody the worm (Wurm-eck-nicht-an-Spiel), Space-Quiz (interessantes u. sehr anspruchsvolles Quizspiel)
GDK 10 Jump&Run: Warrior, Tibo´s Tale (ideal für Kinder)
GDK 11 European Soccer (Fußball), Western Games (Armdrücken,Bierschießen,Spucken,Tanzen,Kuhmelken,Essen)
GDK 12 Turrican (Mega-Jump & Run & Ballerspiel)
GDK 13 Brubaker (Hires-Grafik-Adventure, Itemsteuerung)
GDK 14 Kangarudy (Hüpfen Sie um die Welt:witziges Action-Adventure, verschiedene Reiserouten und Hindernisse)
GDK 15 Oilmania (Schlangespiel), Fourtyfive (Solitair), Heli-Rescue (Schlüssel im Laby finden u. Gefangene retten)
GDK 16 Ostfriesland Games("Sportwettkampf" mit Kuh-,Tee, ,Scheine-, Dach- u.Radlevel),Greystorm(TOP-Jump&Run)
GDK 17 B-Bobs (tolles Plattform-Jump&Run),Aidon(Ballern!)
GDK 18 Crystal Fever (gutes Boulderdash, eine ganze Seite Levels!), Tower of terror + Guardian Tomb (Jump&Run´s)

folgende Magic-Disks sind lieferbar (je Ausgabe 4,-):
Ausgaben 10/89 bis 3/90, 5/90 bis 3/91, 1/92 bis 12/94, wobei die Sommerausgaben: 4+5/92, 7+8/92 sowie 4+5/93 u. 7+8/93 Zweimonatsausgaben sind, die wie eine Ausgabe zählen (eine Diskette). Alle Magic-Disks sind zweiseitig bespielt und enthalten Spiele, Utilities sowie ein Diskmag.

.... ENDE .... (Fortsetzung folgt...!)

Kampf um Thurn

Zwei Jahre hat es gedauert, bis „Kampf um Thurn" von der österreichischen Firma Taurus-Software fertiggestellt war. Das menügesteuerte, mit vielen Grafiken versehene Strategiespiel für ein bis vier Spielerfürsten ist dafür aber auch ein ganz besonderer Leckerbissen geworden.

Es sind stets vier Fürsten, die um die Herrschaft von Thurn streiten. Der Computer übernimmt bereitwillig die Rolle der fehlenden Spieler, so daß es auch gut möglich ist, alleine zu spielen. Die Hintergrundgeschichte kann im Intro abgerufen werden, so daß wir uns hier voll und ganz auf die Steuerung und das Spielgeschehen konzentrieren können. Gleich zu Beginn fragt der Computer nach der Anzahl der Spieler und deren Namen. Im Spiel selbst hat jeder Fürst zwei Optionen zur Auswahl, von denen jedoch immer nur eine genutzt werden kann. Die einzige Ausnahme ist die, daß man Truppen in seinen eigenen Ländern verschieben darf und nachher dennoch auf das Kaufen-Feld gehen darf.

Bewegung

Jeder Spieler hat die Möglichkeit, seine auf der Spielfläche befindlichen Truppen zu verschieben oder gegebenenfalls fremde Fürsten oder Barbaren anzugreifen. Am Anfang des Spiels ist der gesamte Kontinent bis auf die vier Ursprungsländer von Barbaren besetzt. Während man seine Truppen willkürlich im ganzen Reich verschicken kann, ist es nur möglich, direkt an die von eigenen Truppen besetzten Felder angrenzenden Ländereien anzugreifen. Kommt es zum Kampf, wechselt der Computer automatisch auf den Kampfbildschirm, wo die Stärken der beiden Gegner angegeben sind. Sobald sich eine Truppe im Bewegungsmodus befindet, färbt sich ein Teil des Spielersymbols hellrot. Um den Bewegungsmodus ganz zu verlassen, muß man das „e"-Feld in der rechten unteren Hälfte des Bildschirms anklicken.

Truppenkauf

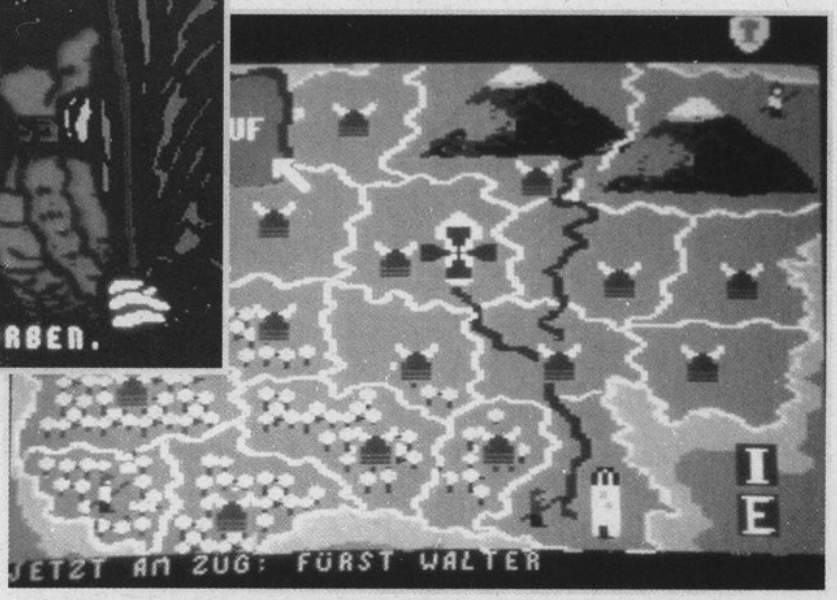
Nachdem man sich entschieden hat, ob entweder eine bestehende Truppe verstärkt oder eine neue gegründet werden soll (jeder Spieler darf maximal zwei haben!), gelangt man in den Truppenkaufbildschirm. Dort hat man die Möglichkeit, die Truppe nach Belieben zu verstärken, wobei das „g"-Feld bedeutet, für sein gesamtes Vermögen Truppen zu erwerben, während mit dem „Undo"-Feld die Verkäufe dieser Runde rückgängig gemacht werden können. Über das Feld „Ende" kann dieser Punkt wieder verlassen werden.

Information

Sobald das „i"-Feld rechts unten angewählt wird, hat man die Möglichkeit, den Besitzer, die fälligen Steuern pro Runde und (nur bei Besitz dieses Gebietes!) die stationierte Truppenzahl eines Landes zu erfahren.
Während der Spieler bis zu zwei Truppen kaufen kann, ist es dem Computergegner nur erlaubt, eine Truppe zu besitzen, mit der er jedoch von Zeit zu Zeit mehrere Züge pro Runde machen kann. Zur Auflockerung des Spiels gibt es diverse Zufallsereignisse, die sowohl positiver als auch negativer Natur sein können. Und nun viel Spaß beim Kampf um Thurn!

(sg)

Bis zu vier Spieler können an diesem Strategiespiel in der Fürstenzeit teilnehmen (links).



Eine detailgenaue Landkarte gibt Auskunft über die Zugehörigkeit der einzelnen Ländereien zu den Fürstentümern (rechts). Das kommt davon, wenn man seinem Nachbarn vertraut. Das Spiel endet, wenn alle eigenen Ländereien und die Heimatburg erobert wurden (oben).

TOP 10

Der glückliche Gewinner in diesem Monat ist MARK SPICKENBAUM aus Oberhausen, dem wir ein Spiel aus unserer Sammlung zukommen lassen.

LESER CHARTS

Platz		Vormonat
1	Lemmings	1
2	Turrican 2	3
3	Pirates	2
4	Sword of Honour	5
5	Zak McKracken	4
6	Maniac Mansion	6
7	Rolling Ronny	7
8	Mechanicus	9
9	Berania	8
10	Coldiarus	-

Wie Ihr vielleicht bemerkt habt, steht hinter jedem Namen eine Zahl oder ein „-". Damit wird die Plazierung im Vormonat angegeben („-", falls das Spiel neu in die Top 10 gewählt wurde).

Damit Ihr, die Leser, Eure eigene Top 10 der beliebtesten Spiele mitgestalten könnt, müßt Ihr Eure Stimme dazu abgeben. Dazu nehme man eine Postkarte, schreibe seinen Namen und Anschrift darauf und richte diese an:

CP Verlag GmbH
C64 - Top 10
Bahnstraße 59
64625 Bensheim

Auf der Rückseite der Postkarte muß deutlich lesbar der Name des Spieles stehen, für das Ihr Eure Stimme abgebt. Teilnehmen kann jeder mit einer Stimme pro Monat.

Die zehn Spiele, die die meisten Stimmen erhalten, gelangen in die Top 10.

Unter allen Teilnehmern der Top 10 Lesercharts verlosen wir jeden Monat ein Spiel aus unserer Sammlung. Spezielle Wünsche können wir wegen der schlechten Verfügbarkeit mancher Spiele leider nicht mehr erfüllen. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Der Gewinner wird schriftlich benachrichtigt.

TECNO PLUS CONTROL PAD

Was braucht man nach solch einer Unmenge von Ballerspielen am nötigsten? Ja genau - einen neuen Joystick! Natürlich sollte er länger halten als der alte, ein paar Features mehr haben und exakter zu steuern sein. Da bietet sich das Tecno Plus Pad geradezu an. Zwar ist ein Pad etwas gewöhnungsbedürftig, aber für schnelle Ballerspiele genau richtig. Das Pad ist ergonomisch recht pfiffig gebaut und liegt wirklich prima in der Hand. Ein extra langes Kabel sorgt für die nötige Bewegungsfreiheit. Die besonders kurzen Wege des Steuerkreuzes kommen Euch in heiklen Spielsituationen sehr zugute. Auch die Diagonalen werden problemlos gefunden. Drei Feuertasten mit einem fühlbaren Druckpunkt stehen zur Verfügung. Damit der Daumen nicht schon in jungen Jahren unter Abnutzungserscheinungen leiden muß, wurde dem Pad ein Dauerfeuer spendiert, dessen Vorzüge man schon sehr bald zu schätzen lernt. Als besonderer Clou kann man das Dauerfeuer auf die Feuertaste „A" legen. Die beiden anderen Buttons feuern dann wie gewohnt, was gezielten Beschuß erleichtert. Wird die Spielsituation zu brenzlig, verwöhnt das Pad noch mit einem „Turbofeuer", was selbst ganze Feindeshorden in wenigen Sekunden verschwinden läßt. Die Verarbeitung und das Handling des Pads genügen höchsten Ansprüchen. Daß der Hersteller ein volles Jahr Garantie darauf gibt, rundet den durchwegs positiven Gesamteindruck ab. Jedem Freund von Ballerspielen sei das Tecno Plus-Pad wärmstens empfohlen. Nur eine Garantie für das Erreichen des nächsten Highscore kann nicht gegeben werden.

(rr)

Hersteller: Tecno Plus Ltd.
Preis ca.: DM 19,-

GOLDEN DISK 64

Pirates! ist eine Simulation des Lebens im 17. Jahrhundert - der Blütezeit Spaniens - und Sie spielen die Hauptrolle als Piratenkapitän.

Es liegt an Ihnen zu entscheiden, wann Sie fette, mit Handelsgütern beladene Galleonen überfallen oder mit Ihrer Mannschaft Städte an Land plündern möchten.

Lernen Sie, mit Degen, Langschwert und Kurzschwert zu kämpfen. In jedem Falle sollten Sie aber für gute Moral innerhalb Ihrer Mannschaft sorgen, um Meutereien zu vermeiden. Gute Moral unter einer Mannschaft findet man aber immer nur bei einem erfolgreichen Piratenkapitän!

GOLDEN DISK 64 bietet Ihnen alle zwei Monate hochwertige, grafisch und soundtechnisch sehr gute Spiele. JETZT im Zeitschriftenhandel erhältlich!

für nur DM **19,80**

COMPUTEC VERLAG

GOLDEN DISK 64

HIER SCHREIBT PAUL PLODDER

Hallo und herzlich willkommen. Kaum ist der Professor mal eben kurz vier Wochen unterwegs und schaut sich ein wenig Europa an (mehr dazu an anderer Stelle), schon japst sein völlig überfüllter Briefkasten nach Luft. Wow, vielen Dank!!

10.000 Leserbriefe, und es waren noch nicht mal irgendwelche Sauereien dabei (geplatzte Senftütchen, angelutschte Hustenbonbons, gebrauchte Kondome). Wie erwartet kamen viele Zuschriften zum erneuten Outfitwechsel der Magic Disk - positive, aber auch kritische bis negative. Alles in allem hielten sich Pro und Kontra mal wieder die Waage. Vielen Dank auf jeden Fall an alle, die uns ihre Meinung zur Magic Disk Classic geschrieben haben. Ich habe mir einige repräsentative Brieflein für diese Ausgabe herausgesucht und zudem meine gefürchtete Senftube (die große!) bereitgelegt. Kritisiert wurden von Euch vor allem der äußerst abrupte und unangekündigte Wechsel vom Playtime-Kombi auf Diskette zur Magic Disk Classic auf Umweltschutzpapier, der Preis und die fehlende Vorschau auf die kommende Ausgabe. Mit dem Wechsel von Diskette auf Papier ist hingegen auch für viele Leser ein langgehegter Wunsch in Erfüllung gegangen.

Aber ich will hier gar nicht zuviel vorweg verraten - lest selbst und macht Euch ein eigenes Bild.

Von meinen Urlaubserlebnissen (vier Wochen mit der Bahn quer durch Europa - Portugal, Spanien, Baskenland, Frankreich, England, Niederlande) kann ich Euch ja - sofern Interesse - in der nächsten Ausgabe berichten, z. B. von dem verrückten Clownladen in Amsterdam, in dem ich ein täuschend echt aussehendes Spiegelei aus Plastik erstand (liegt jetzt auf meinem Monitor und sieht dort einfach nur noch phantastisch aus) oder von dem genialen Superbock-Bier, das uns in Lissabon keinen Abend aufrechten Schrittes in unsere Unterkunft zurückkehren ließ. Erinnert mich daran, daß ich Euch beizeiten davon berichte. Vielen Dank an dieser Stelle an Marcel Schwarze für die liebe Urlaubskarte aus Spanien (hey, die Frauen dort sind unglaublich, habe ich recht?!).

Achtung, neue Anschrift (aber das wißt Ihr ja inzwischen):

CP Verlag GmbH
Kennwort: Paul Plodder
Bahnstraße 59
64625 Bensheim

BRIEFE FRAGEN ANTWORTEN

Fertig und gewappnet? Aus Ybss/Österreich hat mir Thomas Aichinger geschrieben:

„Hallo, Paul! Tja, aha ... mmhh ... das können die doch nicht machen! Doch, sie konnten, und es wurde ganz gut.

Endlich sind Anzeigen von Firmen dabei, die noch Hard- bzw. Software für den C64 vertreiben. Endlich gibt es News (Escom kauft Commodore - war zwar nicht mehr so neu, aber besser als nichts). Die Neuigkeiten wurden bisher ja mehr als stiefväterlich im Vorwort von wk behandelt. Zwei Sätze, fertig. Endlich eine richtige Top-10-Rubrik. Die hat es zwar in der Game On auch gegeben, aber die ist ja mehr versandet als aufgefallen. Gute Lösung! Bin neugierig, wie sich das auf die Beteiligung auswirkt.

Die Spieletests sind auch mitgenommen worden von der Playtime. Sind zwar nicht die neuesten, aber Data House hat sowieso auch ältere Titel zum Verkaufen. Also, ruhig testen, auch wenn's schon etwas älter ist. Die Anleitungen zu den Games und zu den Utilities gefallen mir auch viel besser als auf den Disketten. Ich hab' sie mir zwar immer ausgedruckt, aber das war halt eine rechte Zettelwirtschaft. Nochmals: Gute Lösung!

Super! Man kann Leserbriefe lesen und nebenbei schon eine Antwort schreiben. Kein Laden der Briefe mehr, abschreiben, Textverarbeitung laden, Antwort - klar, daß da die meisten aus Bequemlichkeit verzichtet haben, irgend etwas zu schreiben. Bemängeln möchte ich nur folgendes: Der Garantieschein gehört extra. Ich will nicht jedesmal mein Heft zerschneiden. Statt dem Auswahlmenü auf der ersten Diskseite sollte man vielleicht wieder das Inhaltsverzeichnis zum Ausdrucken für die Diskhüllen geben. Das war's eigentlich schon. Im großen und ganzen kann man Euch zu Eurer Entscheidung nur gratulieren!

Hey, Paul, könntest Du mal veröffentlichen, wie viele Briefeschreiber pro und kontra des neuen Outfits waren? Bin neugierig, was es da wieder zu meckern gegeben hat ...

In einer der letzten Ausgaben wollte jemand wissen, wo er seinen 64er reparieren lassen kann. Antwort: und zwar bei Commodore Service Genzel, Kirchheiligen, Telefonnummer (03 60 43) 70 537. Übrigens gibt es bei Data House in Kassel auch Gebrauchtgeräte auf Anfrage (Telefonnummer: (05 61) 68 012, bis zirka 19 Uhr zu erreichen).

Jetzt noch mal zu Dir, Paul: Du läßt ab und zu anklingen, daß Du auf etwas härtere Musik stehst. Tip: Black Flag! Waaahnsinn!!! Die Band gibt es zwar schon seit mehr als zehn Jahren nicht mehr, aber die haben so manchen Bands von heute noch was voraus. Ciao!"

Servus und vielen Dank. Klar, Black Flag kenne ich natürlich vom Namen her; Henry Rollins - the man, the myth, the machine. Muß ich mir beizeiten doch noch mal was kaufen...

Das Wort hat Joachim Feger aus Oberkirch-Zusenhofen:

„Hallo, Paul! Der geschäftliche Todesmut von Deinem Verlag ist wirklich zu bewundern. Mit welcher Kaltblütigkeit Ihr Euch erlaubt, Änderungen vorzunehmen, ohne Eure Kunden vorher darüber in Kenntnis zu setzen, ist wirklich erstaunlich. Wollt Ihr nun etwa den Kult, der um den guten alten C64 gemacht wird, skrupellos vermarkten? Haltet Ihr Eure Kunden wirklich für so schwachsinnig, daß sie den Beschiß nicht merken?

Ich hatte einst ein Magic Disk-Abo für 9,80 Mark. Dieser Preis ist mit den meist uralten Programmen (öfters mal aufgewärmt) ohnehin nicht mehr akzeptabel gewesen. Als schließlich das Playtime-Kombi herauskam, von dem man vorher wenigstens informiert wurde, dachte ich „alle Achtung, für zwölf Mark werden einem immerhin zwei Disketten (wenn auch meist noch etliche Blocks frei waren) und eine Zeitschrift, die immerhin zur Hälfte interessant war, geboten." Sicher gab es darauf auch etliche Reklamationen, hauptsächlich hervorgerufen durch jüngere Fans, denen das Taschengeld durch die (meiner Meinung nach akzeptable) Preiserhöhung etwas knapper wurde. Was Ihr aber nun bringt, ist der letzte Heuler! Ein paar Seiten bedrucktes Papier (35 Seiten, Playtime vorher 130 Seiten!), die ohne Probleme auf der einzigen Diskette, die nun noch erhalten blieb, Platz gefunden hätten (263 Blocks frei - Frechheit!!!) - dafür den gleichen Preis zu verlangen, halte ich für Betrug.

Wenn Ihr korrekt vorgegangen wärt, dann hättet Ihr Euch etwas nach den Preisen von Euren Kollegen aus dem 64er-Magazin orientiert. Die bieten für 9,80 DM eine vollere Diskette und ein Magazin mit Farbdruck, 50 Seiten stark. Von der Leserbriefecke abgesehen konntet Ihr diesem Magazin ohnehin nie das Wasser reichen. Im Verhältnis dürftet Ihr für Euer MD-Classic gerade mal so 7,50 DM verlangen. Sollte der Preis nicht wenigstens auf 10 Mark gesenkt, das Heft um mindestens 20

Seiten aufgestockt (annähernd vergleichbar mit dem 64er-Mag) und die Disketten nicht voller werden, dann habt Ihr das Todesurteil für ein 64er-Mag aus Eurem Haus gefällt. Denkt dran: Der C64 ist kein Luxus-PC, für dessen Software man das doppelte und dreifache abkassieren kann wie für einen normalen PC!

Durch meine offene Kritik wird dieser Brief wohl kaum veröffentlicht werden, Paul, aber ich mußte diesen letzten Brief an Dich einfach schreiben. Ich werde mein Abo nun wohl leider auch kündigen. Ich wünsche Dir für Deine Zukunft alles Gute."

Vielen Dank, Joachim. Als langjähriger Leser der Magic Disk müßtest Du eigentlich wissen, daß (mitunter auch recht heftige) Kritik in dieser Rubrik hier keinesfalls ein Grund ist, daß ein Brief nicht veröffentlicht wird. Das war schon immer so, und das wird auch für den Rest der Tage so sein - zumindest so lange, wie ich hier hinter dem Steuerrad stehe. Alles klar??! Spart Euch also in Zukunft derartigen Blödsinn in Euren Briefen. Das Leben besteht nun mal aus Licht und Schatten, und wer eines davon verleugnet, wird zwangsläufig irgendwann scheitern (meine Meinung).

Deine Kritik, Jo, geht in Ordnung, aber nun mal weiter im Text. Aus Guben hat sich Mirko Klammer zu Wort gemeldet:

„Hallo, Plodder! Hier schreibt Mirko Klammer aus Guben. Ein Lob an die Redaktion für die neue Aufmachung der Magic Disk. Was mich nur stört, ist der Preis für Diskette und Zeitung.

Hier mal ein Vorschlag: Wieso nehmt Ihr nicht einen Anzeigenteil in die Zeitung oder eine Rubrik, in der man erfährt, wie man selber am Brotkasten rumbasteln kann, ohne daß gleich alles in Schutt und Asche fliegt? Hardwaretests (über Drucker, Joysticks, Module etc.) wären auch nicht schlecht.

Da Escom den Amiga wieder produzieren möchte und der C64 wahrscheinlich für die Ostblockstaaten vorgesehen ist, habe ich eine Frage: Vor einigen Jahren war in einigen Berichten über den C65 zu lesen. Wird er überhaupt hergestellt, und wenn ja, wann? Noch 'ne Frage: Ich besitze den Commodore-Drucker MPS 1270 A. Wo ist der Unterschied zwischen ihm und dem MPS 1270?

Da Du und die meisten Leser sehr gerne Pizzas in sich reinstopfen, könnte man - wie auch bei den Spieletests - einen Pizzatest machen. Dabei könnte man Geschmack, Haltbarkeit, Preis und Zubereitung testen und dann veröffentlichen. Das war's. Tschüß!"

Vielen Dank, Mirko. Der MPS 1270 A wird einfach eine neuere Version vom 1270 sein. Große Unterschiede dürfte es da eigentlich nicht geben. Von einem C65 ist uns hingegen gar nichts bekannt - wurde unseren Informationen zufolge auch niemals hergestellt. Dafür wird Escom jetzt definitiv den C64 II neu auflegen, allerdings wie gesagt ausschließlich für die Länder des ehemaligen Ostblocks. In der BRD soll der Brotkasten nicht angeboten werden, aber man kann wohl darauf warten, bis der erste findige Händler den Kleinen und seine Hardware nach Deutschland re-importiert. Außerdem - das haben ein paar Leser schon richtig erkannt - steht uns wohl (hoffentlich!) demnächst eine ganze Lawine mit frischer Software aus dem Osten ins Haus. Wir lehnen uns zurück, warten ab und trinken erstmal in aller Ruhe ein Tässchen Tee.

Thomas Stock aus Wermelskirchen hat mir folgende Zeilen zukommen lassen:

„Hallo, Paul! Jetzt habt Ihr es endlich geschafft: Die Umwandlung der Magic Disk in ein Heft mit Diskette ist wirklich toll! Nur eines stört mich: das kitschige „Classic" im Namen. Trotzdem verstehe ich den Sinn der Umwandlung nicht so richtig, denn mir gefiel das PT-Kombi sehr gut. Ich habe auch sehr gern die Playtime gelesen, besonders die Seiten von Deinem Kollegen Rainer Rosshirt (ja, ich bin ein Verräter. Ja, ich stehe in der Ecke und ja, ich schäme mich!!). Und noch was: Jetzt, wo wir nur eine Diskette und das etwas dünne (ich hoffe, das bessert sich bald) Heftchen bekommen, wäre eine Preissenkung meiner Meinung nach mehr als gerechtfertigt. Oder, wenn der Preis so bleiben soll, könnte das Heft in Farbe sein.

Wie kannst Du bloß Wörter wie „fucking" abdrucken? Unter den Lesern sind doch Minderjährige! Muthafuckas wie mir macht das zwar nichts aus, aber Minderjährige, die noch nicht so versaut sind, könnte das echt schlecht beeinflussen.

Das war die Meckerei am Schluß. Tommy S. sagt tschüß und bis zum nächsten Mal."

Paul Plodder sagt danke und schön. Was denn, wer spricht denn hier von Verräter? Ich habe die Rubrik von Rainer Rosshirt doch auch mit Begeisterung gelesen, ohne mich dafür in die Ecke zu stellen (finde ich übrigens bemerkenswert, daß Ihr die gängigen Strafmaßnahmen inzwischen schon ganz von selbst und ohne Aufforderung meinerseits einleitet; das nenne ich vorauseilenden Gehorsam!!). Aber das war dann wohl mal. Die Playtime ist, wie auch die gute alte Game On, Geschichte. Außerdem machst Du hier gehörig auf Memme, lieber Tommy: Mit MTV und VIVA in der heimischen Wohnstube wächst doch heute jedes Kind mit derart lieben Worten auf. Wenn Dir Ice T schon am Vormittag vom bösen Leben auf den Straßen von South Central Los Angeles erzählt (und das tut er definitiv), dann ist der Untergang des Abendlandes nicht mehr weit. Merke: Mental sind wir alle Ghettokids!

Der tiefschwarze Trauerrand auf dem Briefumschlag von H. (who the fuck is H.?! - zack, da haben wir es schon wieder, jenes schlimme Wort) Schmelzer aus Waltrop ließ mich schon Schlimmes erahnen, aber als ich aus ihm dann tatsächlich eine waschechte Beileidskarte mit der Aufschrift „Aufrichtige Teilnahme" (Kult!) zutageförderte, ahnte ich bereits, was folgen sollte. Es waren die folgenden Zeilen:

„Mit tiefer Trauer nehme ich Abschied vom guten alten Playtime-Kombi. Es war ein treuer Wegbegleiter und hatte einen festen Platz in meinem Herzen. Ich werde diesen Verlust wohl kaum begreifen können. Mit mir trauern ein C64, ein Floppy, ein Joystick und eine Diskettenbox."

Tja, Freunde, was soll man nun darauf sagen? Ich ziehe meinen Hut (den imaginären, den ich immer und zu jeder Tageszeit aufhabe), erhebe mich von meinem Drehstuhl und verharre eine Minute in Ehrfurcht und Stille.

Hallo, seid Ihr noch da? Das Wort hat Rainer Schätzig aus Ellar/Waldbrunn:

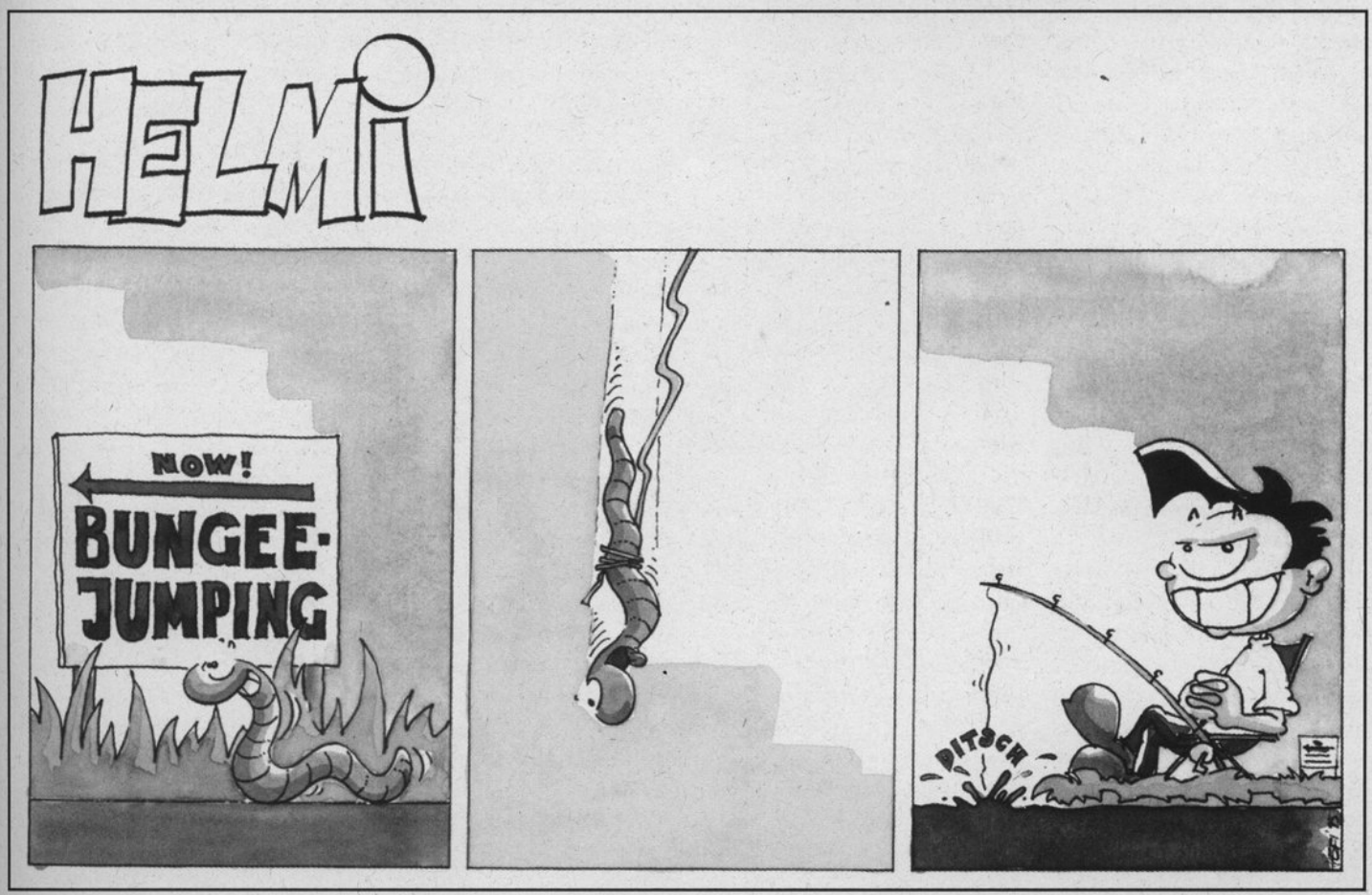
„S.g. oder auch l. Paul Plodder! Die Anrede macht die größten Schwierigkeiten, denn das Duzen liegt mir nicht, und wir kennen uns auch nicht, so daß ich auch nicht von Ehre etc. reden möchte. Sie sind mir in den letzten fünf Jahren lieb geworden, nicht zuletzt durch Ihren schnodderigen Schreibstil. Manchmal ein bißchen zu aufgesetzt jugendlich, aber was soll's - schließlich müssen Sie darum bemüht sein, anzukommen. Wenn die dumme ungeklärte Frage der Anrede nicht wäre - vielleicht hätte ich doch schon das eine oder andere Mal geschrieben. Themen gab es immer wieder. Doch ich will mich nicht dahinter verstecken: die Faulheit war wohl doch stets größer als der Drang zu schreiben.

Heute nun fällt es mir leicht, denn ich habe bereits an den Verlag schreiben müssen: Meine Abo-Kündigung. Und so geht das eine in das andere über. Ich bin bereits 52 Jahre alt, also ein älterer C64-Fan. Fan ist schon mal falsch, aber ich bejahe diese Maschine im Gegensatz zu all dem modischen Schnickschnack, der mich stets an das schöne Bild erinnert, wie ein Lkw mit Hänger einen einzigen Brühwürfel von Hamburg nach Garmisch transportiert. Hoch lebe die Technik! Sie ist zwar faszinierend, doch irgendwie fehlgeleitet. Oder, um deutlicher zu werden: was nützt es, ein Auto zu fahren, das 260 Stundenkilometer bringt, wenn unsere Autobahnen inzwischen zu rund 70 Prozent mit Geschwindigkeitsbegrenzungen eingeschränkt sind? Nicht die Frage der Beschränkung ist offen, sie ist Fakt, nein, die Leistungsfähigkeit des Autos führt sich selbst ad absurdum. Und so eben auch die Computertechnik, oder sind Sie vielleicht einer der ganz wenigen Menschen, die 2.000 Farbschattierungen auseinanderhalten, ja, nur wahrnehmen können? Wir können durch die Satelliten zirka 30 Sender empfangen, die Fernseher haben aber 99 Programmplätze - mein Gott, was für ein potemkinsches Gehabe!!

Man sieht es ja auch an den Programmen auf der Magic Disk: Da setzen sich meist junge Menschen hin und erarbeiten mit viel Fleiß und Kreativität neue Programme, und die simpelsten Dinge werden dabei übersehen. Daß man nicht immer mit dem Resetschalter ein Programm beenden muß, daß es nicht unbedingt notwendig ist, englisch zu schreiben (außer man will damit die mangelhaften Deutschkenntnisse verbergen, aber das Englisch ist auch oft nur Pidgin English), daß man seine Programme durchtestet - ich denke da an die netten Rechenprogramme, die die Schüler hoffentlich nicht zur Erledigung ihrer Aufgaben benützen, vorausgesetzt sie erwarten richtige Ergebnisse -, daß man ein Spielprogramm nicht von vorneherein unspielbar macht, indem schon die Anfangssequenzen einen Schwierigkeitsgrad aufweisen, der dem Spieler das Spiel verleidet, so daß er es in Zukunft in der Ecke liegen läßt. Schade um all die Arbeit, die sich der Autor gemacht hat.

Ja, und so weiter und so weiter. Doch alles Meckern hilft nichts. Wer nur noch vorwärtsdrängt, der hat eben keinen Blick für das Heute und schon gar keinen für das Gestern. Das ist unsere Zeit.

Für mich ist der C64 noch lange nicht tot. Ich habe mich mit mehreren Kisten per zweiter Hand versorgt, um Ausfällen, die sich bei keiner Maschine vermeiden lassen, entgegenzuwirken. In meinem Leben - und ich hoffe, recht alt zu werden - spielt sich da keine Neuerung mehr ab. Die Kapazität des Computers ist noch lange nicht ausgereizt. Die Pe-



ripherie ist freilich etwas antiquiert, aber wer will schon wirklich vorgestern fertig geworden sein?

Vielleicht glauben Sie, der Kerl spinnt mir da die Hucke voll?! Ich lege Ihnen aus dem Jahr 1984 einen Brief bei, der am besten unterstreicht, was ich meine. Dieses „Ding - VC 20" läuft noch bis heute zur vollsten Zufriedenheit seines heutigen Besitzers, allerdings ist es inzwischen sein zweiter VC 20. Er hat auf meinen Rat hin noch einen im Keller. Ein Apple, Amstrad, ja ein NCR, Siemens oder IBM kann diesem Mann auch nicht mehr bieten als er hat. Ich kann zwar damit keine Kruppfiliale betreiben, aber eben einen Kiosk und so manchen anderen Einzelhandel auch. Nicht die Maschine ist das A und O, das Programm macht's!

So, nun habe ich mich genügend ausgeweint an Ihrer sicherlich auch nicht mehr ganz jungen Schulter. Gekündigt habe ich mein Abo aus einem einzigen Grund: Es paßt mir nicht, daß der Verlag meint, ohne jegliche Ankündigung die Vertragsbedingungen nach seinem Gusto zu ändern. Einmal habe ich das noch hingenommen, ein zweites Mal bin ich dazu nicht bereit. Und wenn der Verlag der Meinung ist, er kommt mit den Preisen nicht mehr zurecht, gut, dann soll er es sagen und die Preise entsprechend erhöhen. Das entspricht kaufmännischer Wahrheit und Klarheit, aber nicht dieses heimlich-durch-die-Hintertür-schleichende Vorgehen - da wird einem ja speiübel! Also Kündigung.

Allerdings werde ich wohl doch immer mal wieder schauen, was drin ist und dann auch zugreifen. Aber dann eben gezielt und nicht mehr sowieso. Mittlerweile habe ich auch schon das 33. Graphikprogramm, die 44. Dateiverwaltung und die 55. Möglichkeit, gelöschte Files zu reaktivieren. Irgendwann wird es dann albern. Ich wünsche Ihnen von ganzem Herzen noch mehrere Jahre erfolgreiches Verbleiben als Begleiter von Diskettenmagazinen - gleich welcher Couleur."

Vielen Dank, Rainer Schätzig! Es ist wirklich jammerschade, daß Sie nicht schon viel früher geschrieben haben, denn offensichtlich (Ihr Brief beweist das) haben Sie etwas zu sagen - eine Eigenschaft, die den meisten Zeitgenossen, die ich in meinem Leben bislang getroffen habe, abgeht (mich ein-, die Magic Disk-Leserbriefschreiber jedoch ausdrücklich ausgenommen). Was nicht zählt, ist das Argument mit der Anrede: Wenn Sie mal in die alten Ausgaben zurückblättern, werden Sie auf die allseits gefürchteten Spielregeln treffen, in denen ausdrücklich festgelegt war, daß sowohl das vertrauliche Du als auch das distanzierte Sie als Anrede in Leserbriefen völlig in Ordnung geht und mit einem ebensolchen von meiner Seite aus beantwortet wird.

Das ist aber auch schon das einzige wackelpeterige Argument in einem Brief, zu dem ich sonst nur beipflichtend nicken kann. Nicht, daß ich alle Ihre Ansichten teile, aber doch sind sie schlüssig dargelegt, so daß ich sie verstehe, sie nachvollziehen kann. Sie sind aber auch nicht gerade der größte Optimist, der über diesen Erdball marschiert, Rainer - irre ich mich?! Ein Satz aus dem beigefügten Leserbrief von 1984 hat mir besonders gefallen: „von einem, der nicht theoretisiert, sondern praktiziert." Ich wünsche Ihnen alles Gute für Ihren weiteren Weg und hoffe, daß wir uns vielleicht doch irgendwann irgendwo noch einmal wiederlesen.

Aus Ehingen-Berg hat mir Oliver Moll geschrieben:

„Hallo, P.P.P.! Ich traue mich, Deinem leeren hungernden Briefkasten zu schreiben. Natürlich schreibe ich auch Dir, weil Du möglicherweise auch gerade leer und hungernd bist (iß den Brief aber erst, nachdem Du ihn gelesen hast - Vorsicht, Hochglanzpapier ist schwer verdaulich!). Soweit zum Vorwort.

Jetzt zum Mittelwort (wenn es so etwas überhaupt gibt). Ich lebe in einem verlassenen Kaff, in dem nur selten etwas los ist (ab und zu ein Autounfall direkt vor der Haustüre), deshalb sitze ich meistens zu Hause vor meinem Brotkasten (C128) und versuche mir so die Zeit zu vertreiben (leider habe ich das noch nie geschafft; immer, wenn ich glaube, sie sei endgültig vertrieben, schaue ich auf die Uhr und entdecke, daß selbige noch immer läuft). Der Standort unseres Hauses ist geradezu perfekt, denn genau nebenan ist eine Pizzeria. Am meisten ist die Pizza mit Knoblauch, Öl, Tomaten und Sardellen zu empfehlen. Was hältst Du von Sardellen? Ich bin auch erst vor kurzem auf den Geschmack gekommen.

Vor kurzem ging ich mal zum Promarkt, um zu schauen, ob dort vielleicht ein Angebot für den C64 zu ergattern sei. Dort machte ich eine merkwürdige Entdeckung: Die Verkäufer haben überhaupt keine Ahnung von Computern, die fragten mich doch echt, ob ein C64 IBM-kompatibel sei. Kurz darauf durften sie zusehen, wie ich den Laden schnellstmöglich mit einem fetten Grinsen verließ (dies soll jetzt nicht heißen, daß alle Promarktverkäufer so kompetent in Sachen Computer sind).

Nun noch ein paar unverschämte Fragen:

1. Kannst Du Dir bei Deiner Figur erlauben, Skateboard zu fahren? Wenn ja, wie gut?
2. Was ist Deine Lieblingsbiermarke (mußt unbedingt mal Ulrichsbier probieren!)?
3. Wie weit ist es von Nürnberg nach Bensheim?
4. Legst Du diese Strecke mit dem Auto zurück?

Das wäre der Rest meines hoffentlich nicht allzu langweiligen Briefkastenfutters. Rest in Peace!

P.S.: Ich leide zur Zeit an Witze-Notstand und totaler Verblödung durch Unterforderung. Diese elendigen Ferien (totaler Anti-Ernst)..."

Vielen Dank, Oliver. Klar gibt es Mittelwörter - wenn es ein Vor- und ein Schlußwort gibt, ist ein Mittelwort nur recht und billig. Auf Sardellenpizzas stehe ich nicht sonderlich, aber ich hoffe, das wird unser bislang doch recht gutes Verhältnis zueinander nicht weiter beeinträchtigen. Zu Deinen Fragen:

1. Selbstverständlich kann ich mir das leisten, aber ich tue es trotzdem nicht, weil ich schon viel zu alt dafür bin. Im jugendlichen Leichtsinn bin ich vor ein paar Jahren mal auf das Board meiner kleinen Cousine gestiegen. Was soll ich sagen: ich rollte die Gehsteigabsenkung hinunter, und flutsch ... das Skateboard sauste unter mir davon, und ich lag auf dem Rücken. Nie wieder!

2. Ich trinke für gewöhnlich Wolfshöher Ur-Hell. Wolfshöher ist eine der ältesten Privatbrauereien im Nürnberger Land (seit 1872). Außerdem stehe ich natürlich auf Guinness und (neuerdings) auf Super Bock aus Portugal. Das Ulrichsbier ist mir leider unbe-

BRIEFE FRAGEN ANTWORTEN

kannt, aber Du kannst mir ja ruhig mal eine Flasche runterschicken - im fairen Tausch gegen einen Wolf.

3. 252 Kilometer.

4. Glaubt es oder glaubt es nicht: ich war noch nie in Bensheim, geschweige denn in der Bahnstraße 59, wo sich die Residenz und Redaktion von Walter Konrad (dem Großen) befindet.

Wo wir gerade bei meinem (unserem?!) Lieblingsthema „Pizza" waren - Matthias Geißbauer aus Heilsbronn hat ein wenig in den alten Ausgaben geblättert und ist da offensichtlich auf etwas gestoßen:

„Übrigens: hast Du seit '91 Deinen Pizzageschmack geändert? Damals hast Du nach Deinen Angaben Schinkenpizza gegessen, und heute ißt Du Thunfischpizza?!"

Klar ändert man zwischendurch mal den favorisierten Belag der geliebten Teigscheiben. Ich weiß ja nicht, wie das bei Euch ist, aber bei mir wechselt das mitunter monatlich. Zur Zeit mein Fave: Pizza Broccoli mit Salami, Knoblauch, Tomaten und Käse!! Dankeschön, Matthias. Die Pizzaecke für diese Ausgabe beendet das P.S. von Jan Hamisch aus Königsstein:

„Ich habe vor kurzem an einer Pizzeria in meiner Nähe eine Pizza Texas gegessen. War mit scharfer Tomatensauce, Fleischklößchen (schön pikant) und viel Käse gemacht und schmeckte super. Das Bier danach aber auch."

Na holla! Ein Mann, eine Pizza, das Bier danach - der Stoff, aus dem Legenden gestrickt sind. Vielen Dank, das Wort hat Thorsten Zielke aus 78667 Villingendorf (Lembergstraße 14 - exklusiv für Stella Haberstroh; näheres siehe unten):

„Hallo, Paulemann (das war noch nie da, oder?)! Ich war gerade dabei, Dir einen neuen Brief zu schreiben und hatte auch schon eine ganze Liste zusammen (defekte Joysticks, Resettaster und Schreibschutzschalter für Floppy, C64-Club in Buenos Aires...), aber da passierte es: Ein mir wohlbekannter brauner Umschlag mit dem Aufdruck „Computec" lag in meinem Briefkasten. Prima, denk' ich mir, mein Playtime-Kombi ist da, doch was muß ich sehen? Ein dünnes Heftchen mit dem Aufdruck Magic Disk 64 Classic ... „Was'n das?", denke ich so vor mich hin. Vielleicht eine kleine Belohnung für treue Abonnenten? Aber dann kommt der Hammer: So langsam wird mir klar, daß das in Zukunft mein Kombi sein soll! Erst aus dem Forum kann ich dann entschlüsseln, daß es auch keine Game On mehr geben soll.

Laßt mich mal zusammenfassen: Früher bekam ich zwei Disks voll mit Games, Utilities und Texten, dazu gab es eine schöne große Zeitschrift. Das alles hat mich 12 Mark gekostet. Jetzt gibt es eine Disk voll mit Games und Utilities und dazu ein dünnes Heftchen mit Texten. Das kostet ebenfalls 12 Mark. Da stimmt doch irgend etwas nicht! Außerdem finde ich, daß Magic Disk und Game On damit ihren ganz besonderen Flair verloren haben. Ich hoffe, Ihr ändert das bald wieder, alles klar??! Solltet Ihr das wirklich so beibehalten wollen, müßte ich mich schweren Herzens dazu durchringen, mein Abo zu kündigen, das ich doch erst vor kurzer Zeit begonnen habe.

Dann will ich noch kurz auf zwei Leserbriefe aus der ersten nichtelektronischen Ausgabe eingehen. Stella Haberstroh aus St. Georgen (liegt ganz bei mir in der Nähe) sucht einen Resettaster. Ich hätte einen übrig. Gib ihr doch meine Adresse oder mir ihre. Alles klar??? Außerdem gibt es Resettaster noch bei Völkner-Elektronik in 38095 Braunschweig für 8,95 DM.

Mathias Währmann (The Dreams) wunderte sich, daß sich nur vier Leute bei ihm gemeldet hätten.

Ich wundere mich, daß sich die Dreams noch nicht bei mir gemeldet haben. Ich hatte sogar eine Diskette mitgeschickt mit einigen selbst verfaßten Progs, aber bisher kam noch keine Antwort (ca. vier Wochen her). Apropos „Fehler in eingeschickten Programmen": ich kann nur sagen, daß diese Gott sei Dank nicht so auffallen, wenn man seine eigene Adresse in das Programm setzt, denn die Leute wenden sich dann zum größten Teil direkt an den Programmierer.

Jetzt beschäftige ich mich doch noch kurz mit der anfangs erwähnten Liste (ich bin Schwabe und schreibe lieber einen langen Brief anstatt zwei kurze und spare so DM 1,- Porto). Gehen bei Euch die Joysticks und vor allem die Feuertasten eigentlich auch immer so schnell kaputt? Kennt jemand eine gute Marke?

Wie kann ich einen Resettaster in meine 1541-II einbauen? Ich habe zwei, und beide sehen von innen unterschiedlich aus. Ich könnte Euch dafür vielleicht eine Anleitung schicken, wie man einen Schreibschutzschalter in die Floppy einbaut, ohne die Diskerkennung zu verhindern...

Gibt es den C64-Club von Fritz Jahn in Argentinien noch? Können die noch Hilfe gebrauchen? Weshalb sind die Verpackungen von Spielen eigentlich immer so riesig? Damit mehr Bild draufpaßt? Man macht auf, findet eine Disk - meist ohne Hülle - und eine fünfseitige Anleitung. Die restlichen 95 Prozent des Platzes sind leer. Kann man bei Euch eigentlich noch ältere Disks nachbestellen? Ich dachte da so an Ausgaben aus den Jahren '90/'91, '93 und '94. Fertig und Farbband alle - tschüß bis bald (kleine Drohung!).“

Dankeschön! Klar, logisch war Paulemann schon mal da. Ihr müßt endlich von der Vorstellung abrücken, daß Ihr etwas völlig Neues und Nochniedagewesenes schaffen werdet. Glaubt einem alten Mann (L'onkel von Beruf), wenn er Euch erzählt, daß auf diesem Planeten alles in irgendeiner Form schon einmal dagewesen ist.

Zu Deinen Fragen: Nein, meine Joysticks halten seit Jahren. Ich spiele mit dem legendären Competition Pro und hatte da bislang noch nie Probleme. Selbst unser Redaktionsmonster und Ballerspiele-bis-zum-Abwinken-Metzger Maniac Fred hat in all den Jahren erst einen dieser robusten Brüder geliefert (ist ihm allerdings runtergefallen - aus dem 6. Stock eines Hochhauses!).

Für Dein 1541 mußt Du mal schauen, da gibt es fertige Resettaster, die Du nur noch auf der Rückseite der Diskettenstation in den Eingang für den Drucker/ein zweites Floppy einstecken mußt. Die Resettaster müßten noch bei den wenigen verbliebenen C64-Händlern als Zubehör erhältlich sein. Handwerklich geschickte Mitmenschen haben natürlich auch die Möglichkeit, selbst einen Resetschalter in ihr Floppy einzubauen. Dazu ist es freilich ratsam, sich vorher die genaue Pinbelegung aus dem Handbuch herauszusuchen. Ach ja, Deine Anleitung für den Einbau eines Schreibschutzschalters kannst Du gerne mal rüberwachsen lassen.

Ältere Ausgaben kann man bei unserem Leserservice (Telefonnummer 09 11/64 27 763) nachbestellen. Am besten gleich direkt dort anrufen, denn unsere Mitarbeiter haben den Überblick, welche Ausgaben bereits vergriffen sind.

Den C64-Club von Fritz Jahn in Buenos Aires gibt es noch. Wer schreiben will - hier die Adresse:

Fritz Jahn
Blanco Encalada 2975 P.9/65
RA 1428 Capital Federal
Rep. Argentina
Tel. & Fax: 00 54 - 1 - 544 - 72 67

Mike Kaiser hat mir aus Radevormwald geschrieben:

„Hi, Paul! Zu Deiner Einleitung in MD 9/95: Klar, erinnere ich mich noch an das legendäre Weihnachtsquiz. Das weckt alte Erinnerungen. Seit 6/91 holte ich mir die Game On regelmäßig, ab Juli '92 fand auch die Magic Disk den Weg in mein Floppy. Leider konnte ich mir ab Dezember '93 MD und GO nicht mehr kaufen, da ich schon ein Playtime-Abo hatte und es die so nur noch im Kombi-Paket mit der PT gab. Doch jetzt bin ich wieder dabei.

Schwelgen wir doch in ein paar Erinnerungen: Erinnerst Du Dich noch an die erste Gourmetecke oder das Szene-Mag Mamba? Oder daran, wie jeder zweite Schreiber versucht hat, Deine Identität zu entlarven? Und vor allem an die großen Tage des C64/128, die sicher auch noch '91 da waren. So, jetzt aber genug erinnert, sonst fange ich noch an zu heulen. Lebe lange und in Frieden!

P.S.: Falls Du mal irgendwann irgendwo ein sehr lautes Piaggio Super Bravo Mofa siehst und hörst, das mit (sag' ich wegen der Polizei lieber nicht) Stundenkilometern (also sehr schnell) hinter Dir her fährt - es könnte ich sein! Also fühle Dich nie sicher...“

Vielmals Dankeschön, Herr Kaiser! Auch mir laufen bei all diesen Erinnerungen die Tränen die Wangen hinab. Außerdem schlottern mir die Knie vor Angst. Ich glaube, ich werde meine Wohnung nie mehr verlassen, um Dir und Deinem Monstermofa zu entgehen (die Pizzeria und der Getränkehändler liefern frei Haus, Eure Leserbriefe werden mir zugeschickt - es könnte funktionieren!).

Laßt mich an dieser Stelle noch kurz auf die aktuelle Golden Disk 06/95 hinweisen, die am 20. Oktober erschienen ist und auf der sich das langerwartete „Pirates!“ findet - einer meiner All-Time-Faves! Bis zum nächsten Mal (oh Gott, dann lärmen ja bereits schon wieder die Weihnachtsglocken, Knecht Rupprecht steht vor der Tür, und der ganze Ärger beginnt von neuem!) ...

EUER BIS DER BOMMEL WIRD FRITIERT ...
Paul Plodder

Was ist groß und gelb und kann nicht schwimmen? Ein Bagger.

... und einer von Jan Hamisch aus Königstein:

Klein-Fritzchen kommt nach Hause und bemerkt, daß keiner da ist. Er geht ins elterliche Schlafzimmer und will sich eine Runde aufs Ohr hauen, doch plötzlich kommt die Mutter mit einem fremden Mann nach Hause, und Klein-Fritzchen kann gerade noch in den Schrank schlüpfen. Gerade, als sich die beiden näher gekommen sind, kommt der Vater nach Hause, und was macht der Fremde? Er versteckt sich ebenfalls im Schrank. Nun sitzen sich also Klein-Fritzchen und der fremde Mann im Halbdunkel gegenüber, und Klein-Fritzchen sagt: „Ich habe hier einen kleinen blauen Teddybär, den Du für fünf Mark kaufen kannst. Wenn Du ihn nicht kaufst, schreie ich.“ Nun gut, der Fremde kauft den Bär. Nach einer Weile sagt Klein-Fritzchen: „Jetzt mußt Du mir den Teddy wiedergeben, sonst schreie ich.“ Der Fremde gibt ihm also den kleinen blauen Teddybär zurück. Das Spielchen spielen die beiden, bis der Vater wieder verschwindet. Am nächsten Tag kommt Klein-Fritzchen mit einem nagelneuen Fahrrad nach Hause. Die Mutter fragt: „Woher hast Du denn das Geld für das Rad?“, und Klein-Fritzchen antwortet: „Ich habe betrogen.“ - „Aber Fritzchen“, entgegnet die Mutter, „so etwas tut man doch nicht. Geh' sofort in die Kirche und beichte!“. Also macht sich Klein-Fritzchen auf in die Kirche und entert den Beichtstuhl. „Was hast Du getan?“, fragt der Pfarrer. „Ich habe betrogen“, beichtet Klein-Fritzchen. „Erzähl mir alles!“, fordert der Pfarrer, und Klein-Fritzchen fängt an: „Also, ich habe da so einen kleinen blauen Teddybär ...“ - „Nun fang' nicht schon wieder damit an!“.

PROGRAMM-EINSENDUNGEN

Gehört Ihr vielleicht auch zu den Menschen, denen die normalen Programme zu normal sind? Oder seid Ihr ein wenig kreativ und nutzt den C64 nicht nur zum Spielen, sondern auch, um Eure Ideen in die Tat - sprich Bits und Bytes - umzusetzen?

Wenn Ihr alle Fragen mit einem lauten „JA!" beantwortet habt, seid Ihr hier genau richtig! Wir suchen nämlich ständig Programmierer, die uns ihre Spiele oder Anwenderprogramme zur Verfügung stellen und somit zur Gestaltung des Magazins beitragen. Natürlich gibt es für jedes veröffentlichte Programm ein angemessenes Honorar, ein weiterer Anreiz, uns Eure Programme schnellstmöglich zuzuschicken.

Bevor Ihr uns jedoch gleich Eure gesamte Diskettensammlung zuschickt, bitten wir, folgende Punkte zu beachten:

1. Ist das Programm, das Ihr beabsichtigt, uns zuzuschicken, auch für andere Leser interessant oder nützlich?

2. Prüft bitte unbedingt, ob in dem Programm keine Teile enthalten sind, die nicht von Euch stammen bzw. für die Ihr keine Genehmigung eventueller Mitprogrammierer, Grafiker oder Musiker habt. Die Programme müssen „frei von Rechten Dritter" sein, wie es so schön heißt. Andernfalls würdet Ihr eventuell mit dem Urheberrecht in Konflikt geraten.

3. Testet das Programm sehr genau, um Fehler auszuschließen. Nach Möglichkeit solltet Ihr das Programm auch auf einem anderen C64 prüfen. Es muß in jedem Fall einwandfrei ohne Hardwarezusätze (z. B. Cartridges) zu benutzen sein.

4. Nehmt eine funktionierende (!) Diskette zur Hand und kopiert alle Daten darauf, die vom Programm benötigt werden. Dazu gehört neben einer gepackten Version des Programmes auch eine ungepackte Version und die Quellcodes (falls vorhanden).

5. Auf dem Diskettenlabel sollte der Programmname sowie Euer Name und Eure Anschrift vermerkt sein.

6. Legt der Diskette einen kurzen Brief bei, dem wir, neben Eurer genauen Anschrift, entnehmen können, um welche Art von Programm es sich handelt, welchen Nutzen oder Vorteile der Benutzer davon hat, und in dem Ihr uns Eure Honorarvorstellung mitteilt.

7. Das beinahe Wichtigste darf natürlich nicht fehlen: Die Anleitung! Sie sollte nach Möglichkeit als ASCII-Datei auf Diskette für C64 oder PC, mindestens jedoch auf Papier beigelegt sein.

8. Damit Eure Unterlagen z. B. bei Nichtgefallen wieder an Euch zurückgeschickt werden können, sollte ein ausreichend frankierter und an Euch selbst adressierter Rückumschlag beiliegen.

9. Nun verpackt alles so, daß die Post keine Chance hat, die wertvolle Sendung zu beschädigen, wir die Verpackung aber ohne Schneidbrenner öffnen können.

Letztendlich richtet Ihr Eure Sendung an unsere folgende Anschrift:

CP Verlag GmbH
Programmeinsendung
Bahnstraße 59
64625 Bensheim

Ist Eure Sendung in einem einigermaßen funktionsfähigen Zustand bei uns angekommen, werden wir das Programm begutachten und uns anschließend mit Euch in Verbindung setzen. Dies kann manchmal einige Zeit in Anspruch nehmen, da wir nebenbei noch mit einigen anderen Dingen beschäftigt sind.

Sind wir uns schließlich über die Höhe des Honorars einig geworden, erhaltet Ihr von uns einen Vertrag zugesandt, und kurze Zeit später erfreut sich Euer Bankkonto einer Gutschrift.

HELP!

TIPS & TRICKS

Die Help!-Rubrik in der Magic Disk Classic versteht sich nicht nur als ein Forum, in dem Ihr Tips und Tricks, Pokes und Cheats zu beliebten Computerspielen findet, sondern auch Fragen und Hilferufe loswerden könnt, wenn Ihr irgendwann irgendwo nicht mehr weiterwißt. Auch Probleme zu Utilities oder unwilliger Hardware können hier zur Sprache kommen, und wer dringend ein spezielles Zubehörteil sucht, das schon seit Jahren nirgends mehr erhältlich ist, ist uns mit seinem Brief ebenfalls willkommen. Wir drucken die Fragen und Anliegen unserer Leser ab, stellen ihre Adressen dazu und setzen auf Eure Mitarbeit, Euer Engagement. Schreibt uns bitte, wenn Ihr die Lösung zu einem hier abgedruckten Problem kennt. Anders läßt sich in der C64-Szene, die mehr und mehr in den Underground wandert, in Zukunft wohl nicht mehr arbeiten.

Schreibt uns! Unsere Anschrift:
CP Verlag GmbH
Kennwort: Help!
Bahnstraße 59
64625 Bensheim

Thomas Srock (Emminghausen 77, 42929 Wermelskirchen) hat ein Problem:

„Ich habe mir vor einigen Wochen ein neues Keyboard gekauft. Das Teil hat eine Midi-Schnittstelle und entspricht dem General Midi Standard. Jetzt würde ich das Gerät gerne mit meinem C64 verbinden. Weiß vielleicht ein Leser, ob das möglich ist und welche Software es dafür gibt? Wer da weiterweiß, möge mir bitte schreiben oder mich anrufen. Meine Telefonnummer: (02 193) 27 67."

Martina Freudenthaler, Eisenwerk 55 aus A-3193 St. Aegyd sucht dringend die drei Geos-Programme „geoPublish", „FontPack Plus" und „Desk Pack Plus für Geos".

Ein Brief von Peter Ries (Ergolzstraße 24/7, CH-4414 Füllinsdorf):

„Hallo! Zuerst möchte ich mich vorstellen. Wie Sie gelesen haben, schreibe ich aus der Schweiz. Ich wohne in der Region Basel und bin noch nicht lange Besitzer eines legendären Brotkastens im Plastikgehäuse. Nun mein Anliegen: Können Sie mir eine Clubadresse in der Schweiz - wenn möglich in der Region Basel oder im benachbarten Deutschland - vermitteln, mit der ich Kontakt aufnehmen könnte? Ich hoffe, auf diesem Wege jemanden kennenzulernen, der mir hilft, meinen Brotkasten besser zu beherrschen und zu verstehen."

Sorry, wir haben leider keine Clubadressen in unserem Archiv (sollten wir?!), aber vielleicht lesen ja die richtigen Menschen diesen Brief und melden sich bei Peter Ries. Ebenfalls computertechnischen Anschluß sucht Björn Philippe Thöne:

„An dieser Stelle nochmal an alle, die Lust haben, einem PC-Asm & C-Coder was auf dem 64er vorzumachen, zwecks Gamecoding oder einfach nur, um Kontakt zu knüpfen. Meine Wenigkeit, das ist B. Thöne, Tally Explosion, Karl-Hoffmeister-Straße 40, 47441 Moers."

Drei Spieltips von Mario Trips aus Dresden:

Bei „Super Space Invaders" Seite 2 einlegen, load „end",8,1 eingeben, starten und den Joystick bereithalten!

Wer bei „Ugh!" das Endbild betrachten will, sollte Seite 1 einlegen, load „97",8,1 eintippen und das Programm starten.

Bei „Moons" gibt es eine Cheatmodus. Im Spiel die Tasten CBM drücken, und schon hat man die

Resetpokes, Modulpokes und Spieletips von Sebastian Poschmann aus Rheine:

„Ninja Spirit": Poke 10448,173:Sys 173 (Leben ohne Ende).
„Klax": Poke 27666,0:Sys 2080 (Credits ohne Ende)
„Indiana Jones 3": Poke 32552,173:Sys 32092 (Leben ohne Ende)

Ein Modulpoke für „SimCity": Poke 12280,255 und Poke 12281,255 eingeben, und der Kontostand erhöht sich um 65535.

„Nebulus": Unendliche viele Leben erhält man, wenn man im Pausenmodus gleichzeitig die Tasten „j", „Pfeil hoch" und „Pfeil links" drückt.

„Last Ninja 3": Um die Schlußszene zu betrachten, ohne vorher das ganze Game durchzuspielen, lädt man das File „Ending" und startet es mit SYS 2059.

„Exolon": Im Menü den Punkt „Tasten umdefinieren" wählen und „Zobra" eingeben. Nun verfügt man über unendlich viele Leben.

„Beverly Hills Cop": Will man sich das Spielende ansehen, ohne gleich das ganze Spiel durchzuzocken, lädt man das File „Win" und startet es anschließend mit SYS 2176.

volle Ausrüstung und ist unzerstörbar. Ein kleiner Nachteil: Es muß in jedem Level neu gemacht werden.

Thorsten Zielke aus Villingendorf schreibt:

„Sehr geehrter Herr Gnad, als kleine Ergänzung zu meinem letzten Brief noch ein paar Nachträge zu „Oil Imperium": Die drei bekannten Tasten, die ich ja selbst nicht mehr so genau wußte, sind „Pfeil nach links", „Control" und „RunStop". Diese drei Tasten im Büro gedrückt, erhält man 100 Millionen Dollar Bargeld. Wenn die drei Tasten während des Ladens zum Bohren gedrückt werden, bleibt der Untergrund weich wie Butter."

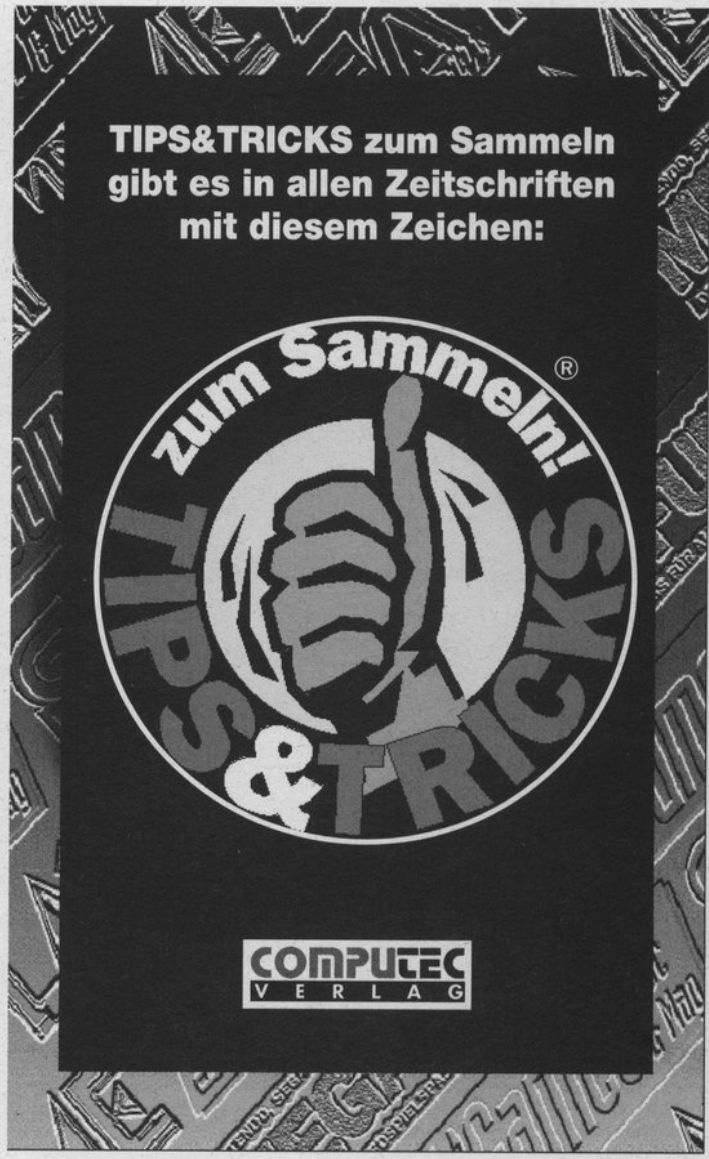
Außerdem von Thorsten Zielke: ein Tip zu „Vincent" (Golden Disk 04/91). Im Auswahlmenü die Tasten „oliv" gleichzeitig drücken. Wenn sich der Bildschirmrahmen grau färbt, hat man 99 Leben!

Und eine Frage hat Thorsten auch noch:

„Da sich die Help!-Ecke ja inzwischen auch zu einer Hardware-Frage- und Antwort-Runde entwickelt hat, hätte ich da noch eine Frage: Wie kann ich in meine beiden 1541 II einen Resettaster einbauen? Ich habe beide schon einmal geöffnet, und sie sehen von innen unterschiedlich aus!"

Paul Plodder ist in der Abt. Leserbriefe ja schon kurz auf diese Frage eingegangen, doch falls eine(r) von Euch seinem Floppy bereits derartiges angetan hat, so möge er sich bitte bei uns melden.

(sg)



Ein Tip von Ronny Görner aus Weinböhla: „Hi, Leute! Wer das Spiel „Fernsehsender", erschienen auf Game On 12/94, sein eigen nennt, darf sich jetzt auf einen Tip freuen."

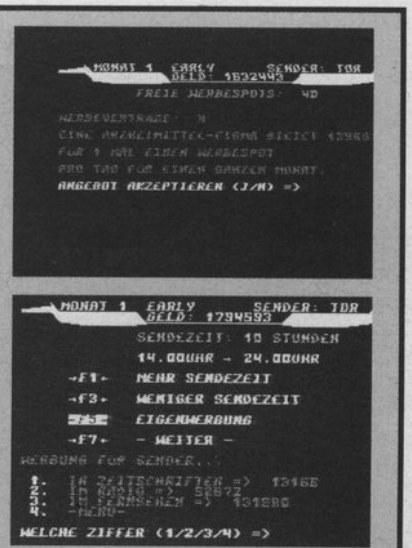
1. Ladet das Spiel mit load „.Fernsehsender.",8,1

2. Nach dem Laden das Floppylaufwerk ausschalten.

3. Nun den Befehl „run" eingeben. Es erscheint die Meldung „Device Not Present Error in 1". Das Programm jetzt keinesfalls listen lassen, da es mit einem Schutz versehen ist, so daß man in eine Endlosschleife kommt, sprich das Programm abstürzt.

4. Folgende Zeile eingeben: 131 G=GELD SEZ=10:OS=10:EZ=0:EQF=13:L=51:XT=1:X(SN)=90:GOSUB2100

Den Begriff Geld in obiger Zeile müßt Ihr durch eine Zahl bestimmen, die dann das bisherige Startkapital der bis zu vier Spieler ersetzt. Die Zahl kann beliebig gewählt werden."



Bitte ausreichend frankieren!

ASTAT MEDIA GmbH
– Leserservice –
Postfach 12 0166
90 108 Nürnberg

Reklamationen:

Funktioniert die Programmdiskette nicht, so benutzen Sie bitte den GARANTIE-Coupon zum Umtausch der defekten Diskette. Schneiden Sie den Coupon aus, geben Sie Ihre Anschrift und eine kurze Fehlerbeschreibung an und senden diesen an unseren Leserservice. Schicken Sie uns keine Disketten oder komplette Ausgaben zurück. Sie erhalten umgehend kostenlosen Ersatz.

Garantie MAGIC DISK CLASSIC 11/95

Umtausch defekter Disketten nur gegen diesen Original-Coupon und eine kurze Fehlerbeschreibung!

Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname .....

Straße, Hausnummer .....

PLZ, Wohnort .....

IMPRESSUM: Magic Disk 64 Classic

Computec Verlag GmbH & Co. KG
Isarstr. 32 - 34, 90451 Nürnberg

Anschrift der Redaktion:
CP Verlag GmbH
„Magic Disk 64 Classic"
Bahnstraße 59
64 625 Bensheim

Geschäftsführer: Adolf Silbermann
Chefredakteur: Christian Geltenpoth
Leitender Redakteur: Walter Konrad, Christian Bigge
Produktionsleiter: Michael Schraut
Freie Mitarbeiter: Uli Basters, Florian Brich, Stefan Gnad, Ivo Herzeg, Rainer Rosshirt
Textkorrektur: Herbert Aichinger
Layout: Simon Schmid, Hansgeorg Hafner, Gisela Tröger, Bettina Kaim, Hans Strobel

Vertrieb: Gong Verlag GmbH
Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Anzeigenkontakt:
(verantwortlich für den Anzeigenteil)

VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47, 47 058 Duisburg
Telefon: 02 03/305 11 11
Telefax: 02 03/305 11 34

mediatec Medienagentur GmbH
Thorsten Szameitat
Isarstr. 34, 90451 Nürnberg
Telefon: 09 11/968 32-19
01 71/621 31 46
Telefax: 09 11/642 63 33

Druck: Christian Heckel GmbH, Nürnberg
Titel-Artwork: Roland Gerhardt
Abonnement: Magic Disk 64 Classic kostet im Abonnement (12 Ausgaben) Inland: DM 144,- (inkl. 7% Mehrwertsteuer), Ausland: DM 168,-.

Manuskripte und Einsendungen: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Für unaufgefordert eingesandte Manuskripte und Programme kann der Verlag keine Garantie übernehmen.

Urheberrechte: Alle in Magic Disk 64 Classic veröffentlichten Beiträge und Programme sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Abobetreuung: Tel: 09 11/5 32 51 79
Leserservice: Tel: 09 11/6 42 77 63

MAGIC DISK 64 CLASSIC

ABO

IHRE VORTEILE:

Sie verpassen keine einzige Ausgabe und können Ihre Sammlung von Monat zu Monat erweitern.

Sie erhalten Ihre Ausgabe kostenlos ins Haus,die Porto- und Versandkosten übernehmen wir.

Als Dankeschön erhalten Sie zu Beginn ihres Abonnements eine Ausgabe „GOLDEN DISK 64“ mit einem Originalspiel.

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: CP Verlag, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.

☒ **Ja, ich will Magic Disk 64 - Classic im Abo.** Ich erhalte Magic Disk 64 - Classic monatlich zum Preis von DM 12,-/ Ausgabe versandkostenfrei ins Haus. Das Dankeschön-Geschenk **(Art.-Nr. 9329**) erhalte ich sofort nach Bezahlung der Rechnung. Ich gehe keine sonstiges Verpflichtungen ein.

WIDERRUFSBELEHRUNG:

Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an:

CP Verlag GmbH , Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.

Meine Adresse: *(bitte in Druckschrift ausfüllen)*

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ *Wohnort*

Telefon (für evtl. Rückfragen)

1. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten (Ich versichere mit der Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)

Widerrufsbelehrung:
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: ***CP VERLAG GmbH, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.*** *Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.*

2. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten (Ich versichere mit der Unterschrift, daß ich das 18.Lebensjahr vollendet habe.)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos: (bitte ankreuzen)

❒ Gegen Rechnung

❒ Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

2500

Im Original ohne Abdecker!

AMIGA GAMES beleuchtet sämtliche Spieleneuerscheinungen für alle Amiga-Systeme. + + + Zusatzinfos im ausführlichen Hardwareteil. + + + Außerdem: Regelmäßige Specials und Hintergrundinfos zu aktuellen Spielen und Ereignissen. + + +

Wieder mit Tips&Tricks zum Herausnehmen und Sammeln.

JETZT TESTEN!

COUPON ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: COMPUTEC Verlag, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.

☒ **JA,** ich möchte AMIGA GAMES testen. Eine Ausgabe kostenlos! Schicken Sie mir AMIGA GAMES mit Diskette (DM 6,58/Heft/ Ausgabe).

Gefällt mir AMIGA GAMES brauche ich nichts mehr weiter zu tun. Ich erhalte AMIGA GAMES im Abonnement.

Gefällt mir AMIGA GAMES wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag gleich nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

1.Unterschrift

WIDERRUFSBELEHRUNG: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: COMPUTEC Verlag, Aboservice,Postfach, 90327 Nürnberg. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

2.Unterschrift

WIDERRUFSBELEHRUNG: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: COMPUTEC Verlag, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.

Das ultimative AMIGA-Spiele-Magazin mit Diskette

Für sensationelle

DM 7,50

JETZT KOSTENLOS

TESTEN!